ZX SPECTRUM FILES

ISSUE 09

microhobby.speccy.cz/zxsf/pagina_1.htm

La revista sobre el mundo Sinclair

Publicación bimensual para usuarios de ZX Spectrum y PC



PARA EMPEZAR

MENUDO verano éste que acabamos de dejar atrás. Es increible que con tal altas temperaturas hayamos sido capaces de seguir en nuestro sitio y sin desmelarnos lo más mínimo, contando como mucho con un buen botijo lleno de agua hasta rebosar. J

Vayamos por partes: agradezco de veras la participación de todos aquellos usuarios en la encuesta que “impuse” en mi número anterior. Tenéis que comprender que antes de encaminar profundos cambios en la realización de mi revista, quería saber vuestra opinión, como ya dejé entrever al comienzo de la misma, y las preguntas han sido escogidas con mucho cuidado con el fin último de poder afrontar el futuro inmediato de ZXSF.

Asimismo, había un sorteo de por medio y el afortunado ganador del mismo, de entre todos aquellos participantes en la encuesta, verá su nombre en páginas interiores. Por supuesto, los juegos han salido de camino a su destinatario: que los disfrute.

“Ragnablock” ya es una realidad y su comentario pertinente lo hallaréis en el interior, así como otro de los últimos juegos de Cronosoft que, curiosamente, también puede descargarse gratuitamente desde World Of Spectrum: “Mpthrilla – The Metal Miner”, un nuevo plataformas basado en el minero más famoso del mundo. No hace falta decir quién. Pero tampoco es para cantar “Soy minerooo...”

Aparte de estas novedades en software, todos los que se pasean de vez en cuando por la red se habrán dado cuenta de la presencia de unas entrañables páginas sacadas del suplemento dominical “El Pequeño Pais”, bajo el epígrafe “El Tebeo Informático” que os podéis descargar (sí, habéis leido bien) desde El Trastero Del Spectrum de nuestro buen amigo Jose Manuel. Démosle las gracias por tan buena iniciativa.

Para terminar, veréis una ligera variación en el contenido del fanzine. En vista de los resultados deparados por la encuesta, ya no habrá más listados BASIC en él. Ya os diré por qué. (ver pág. 4)

RDISKY (30-09-2006)

SUMARIO

Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Tony Brazil, Iván Sánchez

Agradecimientos a: Lord Fred y a todos los lectores.

Consultas y notificaciones:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

De la misma manera que en la web de ZX Spectrum Files existe una sección de compra-venta e intercambio de diverso material sobre Spectrum y otros sistemas, anuncio en esta misma página los mismos artículos que poseo tanto para venta como para intercambio. Por ello, nunca está de más que utilice esta sección para tal fin.

JUEGOS ZX SPECTRUM (originales, con su caja y carátula, a 1’50 Euros cada uno):

48K "Challenger"
48K "Especial Comecocos"
48K "Regata"
Aquarius (Bug-Byte)
Bazooka Bill (Arcade - Erbe Software)
Black Hawk (Creative Sparks)
Casanova (Iber Soft)
Chequered Flag (Psion)
Comando Quatro (Zigurat)
Danger Mouse in Double Trouble (C. Sparks)
Defcom 1 (Iber Soft)
Deviants (Players)
Divertimentos nº 2
Divertimentos nº Extra
Dynamix (Mastertronic)
Enter Spectrum nº 14
Galaxy 50 - 50 Excitantes Juegos (Gamesoft)
Game Over (Dinamic. Casete estándar, Ref. SPE870001)
Gangsters (CCS)
Horace & The Spiders (Psion/Melbourne)
Horace Goes Ski-ing (Psion/Melbourne)
Horizons (Sinclair - Psion)
Hungry Horace (Psion/Melbourne)
Ke Rulen Los Petas (Iber Soft)
K-Tel Double Sider (Castle Colditz y Battle Of The Toothpase Tubes)
K-Tel Double Sider (Defusion y Worms)
Lenguaje Máquina nº 9
Mambo (Positive)
Microhobby Cassettes nºs 1, 2, 7, 8, 9, 10 y 11
Panama Joe (Sinclair - Parker Brothers)
Planetoids (Sinclair - Psion)
Pool (Bug-Byte)
Quattro Megastars (Code Masters)
Revista de Software VideoSpectrum nº 1
Soft Spectrum nº 1
Software Magazine nº 4A "Infiltrado"
Software Magazine nº 4B "Lunar Landing"
Software Magazine nº 7A "Golf (DK'Tronics)"
Spectrum Computing nº 2 (Compulogical)
Spectrum Top Hits nº 3 (Ventamatic)
Spellbound (Beyond)
Stars Spectrum 1 (Juegos y Utilidades) (2 cintas)
Survival (Sinclair - MacMillan)
Tiburón (Screen 7) (Erbe)
Tom & Jerry (Magic Bytes)
Tus Juegos "Gusano Loco" (Monser)
VU-Calc (Psion)

REVISTAS

PC Action Emulate Nº 6 + CD-ROM - 3 Euros
Your Sinclair nºs 1 a 7 (EX) - 1’50 €/unidad
Video Basic nºs 2, 3 y 4 (EX) - 3 Euros, los tres
Your Spectrum nºs 3, 5, 19, 20 y 21 (MB) - 2 €/u
Sinclair User (año 1984, completo más números sueltos años ’85, ’86 y ‘91) - 3 €/u

COLECCIONABLES

The Complete Spectrum, vol. 1 - 3 Euros

LIBROS

ZX Spectrum 48K Plus User Guide (EX) - 4 €
Supercharge Your Spectrum (Melbourne House) (MB) - 3 €
The Spectrum Pocket Book (Phipps Associates) (EX) - 3 €

ZX-81 / TIMEX 1000

JUEGOS (A 2’00 Euros / unidad)

Fortress Of Zorlac (Sinclair-Timex)
Grimm's Fairy Trails (Sinclair-Timex)
Super Math (Sinclair-Timex)
Supermaze (Sinclair-Timex)

COMMODORE 64

CINTAS ORIGINALES (1’50 €/u)

6 Computer Hits (Beau Jolly) (Cadcam Warrior - Battle Through Time - Eddie Kidd's Jump Challenge - Heroes Of Karn - Rocket Roger - Cave Fighter)
I, Alien (CRL - Zafiro)
Cinta Load'n'Run (nº 9) (Juegos: Robert Robert, Robin II, Enemigos, Yeti, Ballenas, Números, Viva la Música, etc.)

LIBROS

Commodore 64 MicroComputer User Manual (EX) - 4 €
Programación del Commodore 64 (Anaya) (EX) - 5 €

También siguen en venta, por tiempo indefinido, los DVDs que os he venido anunciando en números anteriores. Valen para ellos la posibilidad de intercambio, a partir de ahora. Me interesan, sobre todo, cualquier revista de ZX Spectrum, excepto Microhobby y Micromanía 1ª época (pueden ser “Mundo Spectrum”, “Input Sinclair”, “Todo Spectrum”, los folletos de “Soft Spectrum” y “Video Spectrum”, etc.), algunos libros, hardware y juegos originales.



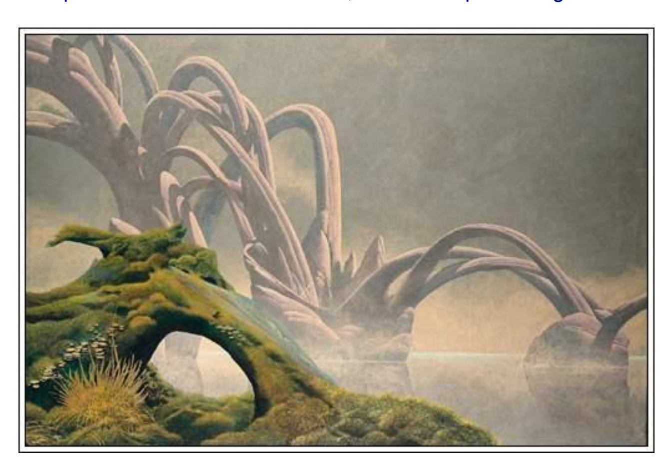
MPTHRILLA – THE METAL MINER
CRONOSOFT, 2006

GRATIS EN W. O. S.

NUEVOS RETOS

Faltan apenas unas semanas para que se cumplan dos años del nacimiento de la revista ZXSF y parece que fue ayer: Recuerdo que cuando empecé a gestarla, entonces, no tenía aún nada claro si realmente merecería la pena y el esfuerzo, sabiendo que en estas lides no era más que un neófito, tanto para realizar el fanzine como para inundarlo de información realmente sugerente. Pero heme aquí que cuando publico el primer ejemplar del fanzine, el promocional (número 0), allá por noviembre de 2004, cruzaba los dedos como un poseso.

Aquel número que inauguraba toda una era en el panorama actual, lo recordaréis bien, no tenía la presentación que tiene ahora; era más bien simple, casi igual que cualquier otro fanzine, pero ahí estaba la gracia. Quería que fuese todo un fanzine, y ha acabado convirtiéndose con el paso del tiempo a lo más parecido a una revista a la altura de las mejores de la época, como la veterana y siempre recordada MICROHOBBY, como me apuntan algunos.



Es verdad que le he dado un aspecto visual mucho más profesional que al principio, aunque la base de trabajo ha sido la misma: no me importa desvelar el secreto, si os digo que todo lo hago con el Microsoft Word 2000, usando cientos de fuentes True-Type descargadas de la red, y transfiriendo todo al formato PDF con la utilidad, gratuita por cierto, PDFcamp Printer v2.10 (www.verypdf.com) que tiene la particularidad, como ocurre con otras aplicaciones, de habilitar hipervínculos a las direcciones que se encuentren activas a partir del propio documento de texto, lo que propicia que no tengáis que escribir dichas direcciones de Internet por vosotros mismos. Alguien me sugirió incluso pasarme al Open Office, aunque tengo que decir que después de probarlo y, aún a pesar de que el mismo paquete permite pasar el documento directamente a formato PDF, sin embargo, he preferido seguir usando el Word 2000 y explotarlo a fondo.

En fin, después de aquel número promocional, como digo, con aquella portada mostrando el primer anuncio publicado de Dinamic Software en la prensa especializada, le han sucedido ocho números más con un salero muy especial. Y lo que me ha dejado boquiabierto es que todos vosotros lo encontráis de lo mejor que hay. Incluso me cuentan cómo cada número que hago es mejor que el anterior, lo que no me lo podía esperar. No obstante, aunque abrumado por este éxito, quiero seguir siendo cauteloso.

Con todos los números publicados hasta la fecha, me corresponde analizarlos brevemente de la siguiente manera: se han comentado algunos de los emuladores más conocidos para Windows y con alguna mención de otras plataformas, en el caso del SpectrumAnyWhere y su versión para PDA's (por cierto, esta sección vuelve en el presente ejemplar para comentaros el emulador Klive 1.1, el cual alguna vez habré mencionado). En la sección "Informe" he podido dar rienda suelta sobre temas que, a la postre, han gustado sobremanera a prácticamente todo el mundo, sobre todo los tratados sobre las cintas de Microhobby y las conversiones de máquinas arcade. Los comentarios de juegos son una parte esencial en cualquier revista y fanzine que se preste, no solamente para redescubrir viejas glorias de la programación sino también para enjuiciar los nuevos programas de reciente aparición y los ha habido para todos los gustos, tanto míos como de grandes colaboradores como Tony Brazil e Iván Sánchez, a quienes les doy las gracias por sus estimables aportaciones a la revista. Ambos son, hasta ahora, los únicos que se brindan a aportar material para la revista.

En el apartado lúdico, los listados de programas BASIC suponen un atractivo visual para los lectores, aunque casi todos los encuestados reconocen no haber tecleado ninguno de ellos (¿jaaar?, ¿cómor?, pecadores de la pradera...). De todas formas, y habiendo visto todas las respuestas dadas a mi encuesta del número anterior, entre seguir publicando más listados y no hacerlo, he decidido lo segundo, algo lógico desde cierto punto de vista que podéis fácilmente comprender. Eso no quita, sin embargo, que pueda retomar dicha sección en cuanto lo considere oportuno.

Las entrevistas son otro aliciente en la receta y proporcionan mucho fundamento, haciendo que la revista gane enteros y salga "rica, rica, rica...". En los primeros números, me limitaba a traducir entrevistas ya hechas previamente en otro idioma, para pasar a realizarlas a la par con Tony Brazil, siendo todas las hechas hasta ahora bastante meritorias por cuanto que los entrevistados han dejado de manifiesto su total apoyo por la iniciativa que supone una revista como ZXSF, que es tanto mía como vuestra. Aquí, encontraréis una jugosa entrevista concedida a Daniel Celemin, conocido también por muchos de vosotros como Lord Fred, autor de su gran remake de Sir Fred. Gracias a Tony Brazil que se ha encargado de elaborarla en exclusiva.

En fin, después de todo, puedo afirmar que puedo seguir confiando en la realización de esta revista otros dos años más, mientras el cuerpo aguante y haya ganas.

Y los agradecimientos, están justificados todos: por la ayuda prestada y por la ilusión puesta en mi trabajo; de su fuente de sabiduría en la que he bebido han salido destellos, plasmados en cada uno de los ejemplares, que me han servido para complementar todo tipo de información, así como dándome toda la ayuda del mundo: ahí han estado Sergio Vaquer, el equipo de Octocom, StalVs, Jose Manuel (del Trastero), Compiuter, Na-th-an, Karnevi, Radastan y tantos otros más, y cómo no los ineludibles TBrazil e Iván Sánchez.

¿Y el futuro? De momento, ZXSF cuenta con un nuevo logo en la portada, de corte progresivo-fantástico, en consonancia con mi afición al rock progresivo-sinfónico (Pink Floyd, Genesis, Triumvirat, Rick Wakeman, Emerson Lake & Palmer, Yes, Focus, Latte E Miele, PFM y una infinidad más...), el cual se mantendrá durante los siguientes números. Por lo demás, todo sigue prácticamente igual, salvo el cambio que ya habéis advertido acerca de los listados BASIC.

Sobre la encuesta realizada, he podido determinar y conocer de vuestros gustos, así como he tenido muy en cuenta todas y cada una de vuestras opiniones, a fin de continuar en la misma linea o variar algunas directrices en función de las respuestas dadas. Todo lo relativo a la misma lo encontraréis más adelante.

Para terminar, solo me queda por animaros a realizar cualquier aportación que creáis sea interesante: artículos sobre hardware, juegos, compañías de software y su historia y cualquier otra documentación fácilmente adaptable a estas páginas, mapas, screenshots, etc. Tengo el gusto de poder contar, al menos, con dos amigos para los comentarios de juegos; no obstante, seguiré erre que erre pidiendo más colaboradores. A ver si ahora viendo que voy a seguir al pie del cañón, en vez de dedicaros solamente a devorar la revista, echáis una mano en lo que buenamente podáis. Hay cosas que me gustaría hacer, pero no quiero meter la gamba en aquello que desconozco.



IGNACIO PRINI GARCIA

Ilustraciones en esta página:
© Roger Dean.

LO MAS NUEVO DE COMPUTER EMUZONE SE LLAMA

RAGNABLOCK

EL MACHACALADRILLOS DEFINITIVO



cezgs.computeremuzone.com

SPECTRUM 48-128

Es un producto exclusivo de Computer Emuzone Games Studio. CEZ GS es una división de Computer Emuzone.

Una producción de





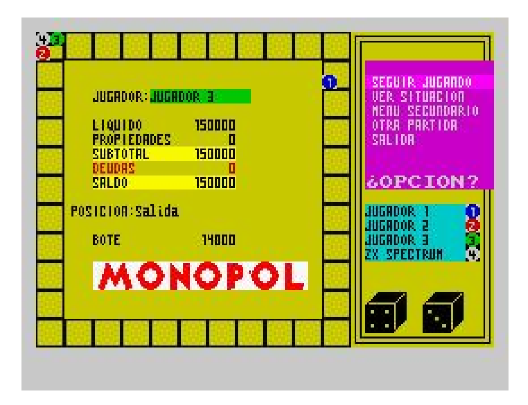
Concurso libre de

Videojuegos 2006

Una gran iniciativa de Radastan que anima a los programadores noveles y expertos a crear sus propios videojuegos, sin importar el lenguaje creado y la temática. Ya tenemos juego ganador.

La fecha límite para presentar los programas fue el pasado día 31 de Agosto y había en juego un fabuloso premio consistente entre una video-consola SEGA Saturn con un montón de juegos o una SEGA Game Gear en iguales condiciones, a elegir por el ganador.

Los videojuegos que han entrado a concurso han sido los siguientes:



Monopol, de Andrés García "ErConde". Se trata de una nueva adaptación del popular juego de mesa Monopoly, del que se tienen diversas versiones. Posee opciones de juego accesibles durante la partida. Descargar TAP y manual

Phantomasa in the land of the grunge wizards, cuyos autores son: Na-Th-An e Iforeve, entre otros de los integrantes en la creación de este estupendo arcade, realizado con BASIC compilado. Se carga en modo 48K.

Phantomasa, la famosa heroína de Andrómeda, concebida por error en la Fábrica de Andróides, vuelve en una apasionante aventura. ¡Por fin en vuestras pantallas el juego perdido de CEZGS, rescatado de los muy vigilados sótanos de su Sede Central en Wisconsin!

Descargar TZX, carátula, manual, y fuente



Aerobirds, de Carlos Monroe Roig. La NASA decide dejar fuera de las fronteras de nuestro sistema solar al planeta Plutón. Esto parece no gustar a los anélidos que habitán dentro de las cavernas del valle Armstrong, quienes deciden duplicar sus aminoacidos y gestar nuevas especies de aerobirds..

Descargar TZX, manual, y carátula



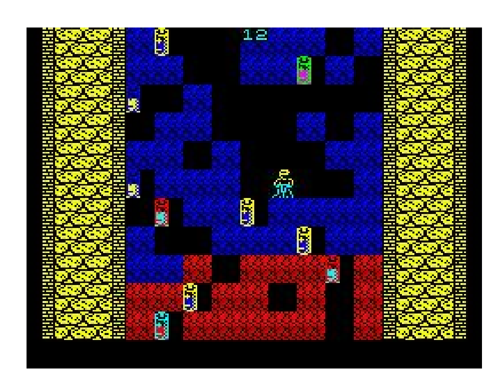
Y, por último, **The Well 2**, de Beyker e Iforeve. Perfora todos los pozos hasta llegar a la salida con tu martillo percutor. En tu descenso encontraras baterias adicionales para recargar el martillo, ya que si te quedas sin baterias no tendras mas remedio que usar el suicidio...

Descargar TZX y manual



Este mismo programa es una secuela de otro juego que el mismo Beyker presentó al Concurso de MiniJuegos de este año, cuya imagen podéis ver más abajo. Le supera en cuanto a calidad gráfica y es muy adictivo.

Y el programa ganador, claramente, ha sido “Phantomasa in the Land of Grunge Wizards”. Un montón de felicitaciones a sus autores. Veréis su comentario aquí en este mismo número.





¿Quién no recuerda aquellas páginas del suplemento de “El Pequeño Pais” donde, entre cómic y cómic, surgían unas cuantas sobre videojuegos, bajo el

epígrafe arriba indicado? Esto ocurría en el periodo entre 1987 y 1992. (¿Recordáis también que en la sección "Al Rescate", en un número anterior, os demostré la existencia de "Hammerhead" de Zigurat, con un comentario y cargador extraido precisamente de este suplemento?)



Pues, a partir de hace bien poquito ya podéis ir haciéndoos con dichos ficheros en forma de archivos de imagen, bajándolos de El Trastero Del Spectrum. Cada cierto tiempo irán subiéndose nuevos ejemplares para su descarga, en la sección habilitada a tal efecto de la página de Jose Manuel.

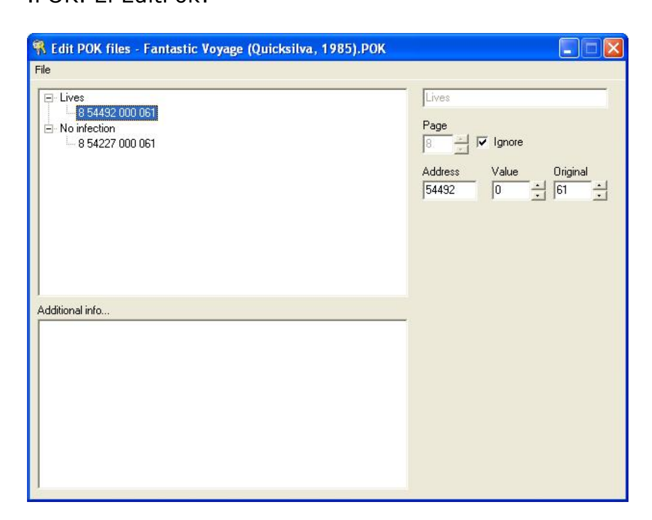
Estad atentos, de vez en cuando, a lo que acontezca en esta web.

ACTUALIZACIONES DE TOMMYGUN Y DEL EMULADOR SPECCY 1.1

Ya se halla disponible en World Of Spectrum la última versión (0.9.9) de la utilidad TommyGun. Como siempre, algunas mejoras y eliminación de bugs respecto de la anterior versión. Este estupendo programa es lo mejorcito que hay en este momento para realizar cualquier juego sin calentarse demasiado la cabeza, aunque hace falta tener amplios conocimientos en la materia.

También, ha aparecido muy recientemente la última versión hasta la fecha del emulador Speccy 1.1 en http://fms.komkon.org , con algunas mejoras notables.

Por otra parte, desde WOS podemos además bajarnos una nueva utilidad con la cual podemos introducir fácilmente POKES en el interior de los programas, usando los ficheros .POK. El EditPok:

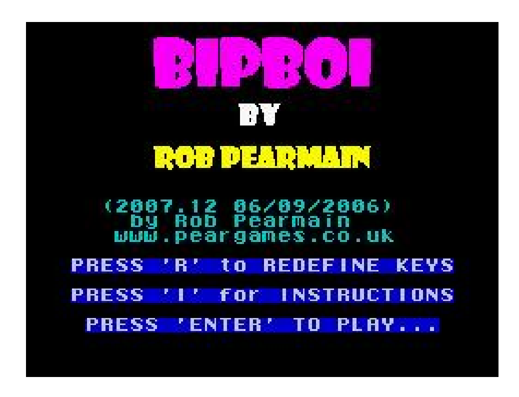


Este editor de ficheros POK es muy simple: cargas un archivo .POK que tengas almacenado en tu PC, en su lugar correspondiente, y seguidamente te mostrará un listado de las opciones almacenadas en dicho archivo, junto con los datos numéricos correspondientes, por este orden: página de la memoria ROM (8 en un Spectrum 48k), dirección de memoria, valor del poke, valor original. Estos datos pueden ser modificados por el usuario y grabados para su posterior uso.

Todo ello en www.worldofspectrum.org/utilities.html

NUEVOS JUEGOS EN DESARROLLO

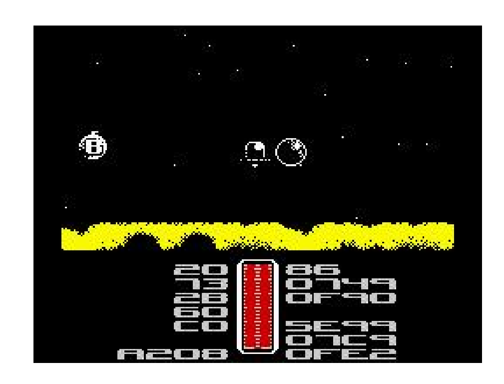
En los foros de World Of Spectrum he podido encontrar información del desarrollo de un nuevo juego que un tal Rob Pearmain lleva realizando para los ZX Spectrum, bajo el simpático nombre de "**BIPBOI**", cuyas imágenes os ofrezco en exclusiva:





Ya existe una versión beta que se puede descargar libremente desde la web de su autor que podéis ver en la pantalla de arriba, o bien pulsando aquí: http://www.peargames.co.uk/downloads/bip0712.zip

Es un juego bien simpático y con unos gráficos resultones. Dará mucho de que hablar. Otro juego del cual también se tiene un avance, es "**Saucer**" de un tal 'Joffa' Smith que aparecerá, una vez terminado, a disposición de Cronosoft. Hallarlo en los foros de World Of Spectrum y ECSS, o bien: http://rapidshare.de/files/33796946/saucer1.0.sna.html





THANATOS (Durell Software Ltd, 1986)

Programado por: Mike Richardson (programa y gráficos), Jane Richardson (gráficos) y Julian Breeze (musicas y efectos). Tipo: Arcade/aventura. Memoria: 48/128k.

Descargable desde web W.O.S (incluido versión 128k) y SPA2.



El juego que os voy a comentar es, entre la gran programoteca del Spectrum, uno de los más peculiares e impresionantes que existen. Posiblemente os preguntéis el ¿por qué?... Pues bien, el protagonista de este juego es realmente grande e impresionante: El dragón Thanatos.

Nos hayamos frente un juego con un protagonista de grandes proporciones y características (poco habitual en un juego de ordenador) en que, en general, llevamos al típico protagonista humano, soldado, hechicero e incluso bestia de unas proporciones normales... Thanatos es otra cosa.

La historia del programa nos cuenta de como el valeroso guerrero Thanatos había sido hechizado y convertido en una inmensa máquina de matar (un inmenso dragón) como era de esperar su mera presencia atemorizaba a todo ser humano y, si nada lo remediaba, su vida se volvería un absoluto infierno de persecución y horror. Afortunadamente existía una cura: encontrar a la bruja llamada Eros y su libro de hechizos, acto seguido deberían partir hasta el castillo más alejado del país ,puesto que allí encontrarían un caldero mágico, el cual serviría lanzar el último hechizo (el que devolvería a Thanatos su forma humana).

Para empezar, tras el menú de opciones, podemos observar que el gran personaje que podemos ver en pantalla somos nosotros... ¡Thanatos! y que si vamos hacía la derecha comenzaremos a andar lentamente, pulsando arriba y abajo observaremos como las grandes alas de nuestra bestia aletean, pero solo cuando cojamos un gran velocidad emprenderemos el vuelo, todo ello realizado con una suavidad increíble.

Para empezar hemos de ir hasta el primer castillo para recoger a Eros, para ello tendremos que derribar alguna puerta (el fuego de un Dragón sirve para algo) y acto seguido, cuando localicemos a Eros, debemos posarnos en el suelo (cerca de ella) y esperar que la bruja suba a nuestro lomo. Por desgracia todo está lleno de soldados que nos lanzaran flechas, piedras, etc... presos del horror al vernos. Eros, en cambio, la distinguiremos por como mueve los brazos y por que es de distinto color a los demás (verde).

Una vez Eros esté sobre nosotros debemos proseguir hasta los siguientes castillos, en uno de ellos podremos encontrar el libro de hechizos para, más tarde, dar con el caldero en el castillo final. El problema es que durante el camino los peligros son grandes y numerosos: desde abejas gigantes, pasando por soldados, piedras que caen, enormes arañas, dragones de dos cabezas, etc... además, mientras tengamos a Eros, no solo tenemos que cuidarnos de nosotros mismos, sino que también tendremos que proteger a la llamada bruja buena. (el menor contacto de un enemigo grande sobre nosotros derribará a Eros que, rápidamente, intentará subir de nuevo a nuestro lomo). Si Eros llega a morir, presa de alguna bestia o incluso por nosotros mismo, la partida acaba irremediablemente.

Por si fuera poco nuestra energía es bien peculiar, y viene expresada con un corazón en la parte inferior-izquierda de la pantalla. Dicho corazón, en un inicio, late normalmente pero si vamos recibiendo impactos o roces se acelera. Si el corazón se desboca moriremos, aunque si descasamos mientras aun nos queden fuerzas (posándonos en el suelo y deteniéndonos) este recuperará su ritmo pausado y correcto. Por tanto queda claro que hemos de ocuparnos de dos temas: primero de nuestro corazón y segundo de proteger a Eros.

Para defenderla, como he comentado antes, disponemos de fuego (¡de algo tiene que servir ser un dragón!) y con él podemos derribar puertas, eliminar enemigos, etc... por desgracia no es eterno y debemos reponerlo cuando se agote (el fuego viene indicado en una especie de frasco, situado en la parte inferior-derecha de la pantalla). Incluso este punto es original respecto a otros programas: para reponer el fuego hemos de volar hacía atrás en el mapeado, en algún momento veremos una chica atada y un caballero defendiéndola. Una vez acabemos con dicho "salvador" ,si devoramos a la chica del sacrificio, recuperaremos todo el poder en nuestras fauces.

Y eso es, básicamente, en lo que consiste Thanatos, un juego arcade de Scroll lateral ,en ambos sentidos, con algunos toques de aventura. La historia nos sumerge en un mundo épico y de leyenda donde todo es realmente posible y, de por si, ya da muestras enormes (nunca mejor dicho) de calidad, pero ¿es tan impresionante en los detalles técnicos?.



Sobran comentarios en cuanto a la calidad gráfica del programa. Es, simple y llanamente, espléndido. Todos los enemigos (con la excepción de los soldados que son, en general, similares) están muy bien realizados. Nuestro protagonista es un lujo para la vista, algo pocas veces visto en un juego de la época. En cuanto a decorados es algo más repetitivo ,pero no por ello malo y está cargado de detalles (observad esos pequeños volcanes que se ven en el fondo, en algunos instantes, que chorrean fuego de sus entrañas).

En lo sonoro tiene unos FX's bastante cuidados. El del corazón, por ejemplo, no es mera comparsa, puesto que nos indica el peligro que corre nuestro corazón. Al eliminar enemigos también hay efectos más que correctos y la melodía inicial está bastante

bien y pega, perfectamente, con la ambientación del programa. Existe, además, una versión 128k (descargable desde WOS) del programa que hace el sonido, si cabe, más bello.

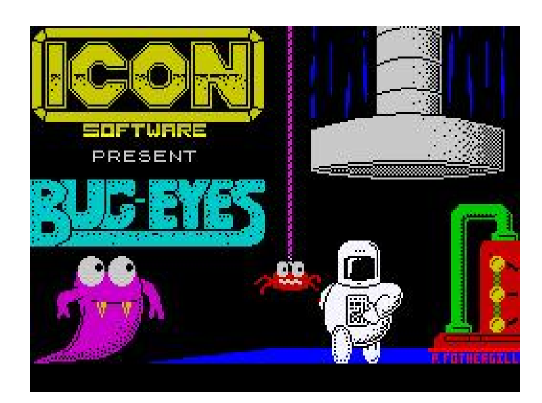
En cuanto a movimientos nuestro dragón puede realizar bastantes cosas: volar, andar, coger enemigos o piedras al vuelo (que luego puede lanzar), soltar fuego por su fauces, nadar, etc.... es simplemente sensacional. Sorprenden sus giros, la suavidad con la que vuela y todo ellos realizado con unos gráficos de grandes proporciones..... incluso parados completamente el dragón se mueve (pequeños movimientos de cabeza o extremidades) lo cual da una sensación de que estamos antes un juego en que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. Todo ello se realiza con una calidad y suavidad fuera de toda duda y, aunque los gráficos sean enormes, no hay grandes ralentizaciones aparentes.

Existen ocho niveles de dificultad, pero ya en desde el primer nivel es un juego complicado de terminar. Defender a dos personajes a la vez es complicado y , a veces, los peligros del juego son muy grandes y numerosos. Tenemos pocos respiros, los esenciales para descansar, pero hay enemigos muy poderosos que, a poco que nos acierten, nos eliminan muy rápido (por ejemplo los dragones de dos cabezas). En resumen, Thanatos es un juego bastante difícil

Difícil pero apasionante. Tanto la historia ,como la realización técnica, nos sumergen en un juego de leyenda, muy cuidado y original en todos sus puntos. Sin duda ,Thanatos, es un programa de los que hay pocos, ya que aúna en un solo programa originalidad, calidad y adicción ,de una forma tan magistral, que está al alcance de muy pocos. Además, si cabe, hemos de recordar que semejante despliegue funciona perfectamente en nuestros humildes 48k algo que, objetivamente, tiene un mérito enorme. En resumen, Thanatos es otra de esas joyas con las que, afortunadamente, se nos obsequiaba cada cierto tiempo en la época dorada del Spectrum.

Valoración global: 9

Tony Brazil



BUG-EYES (Icon Software, 1984)

Programa y gráficos: Peter Fothergill. Tipo: Plataformas. Memoria: 48K. Descargable desde World Of Spectrum.

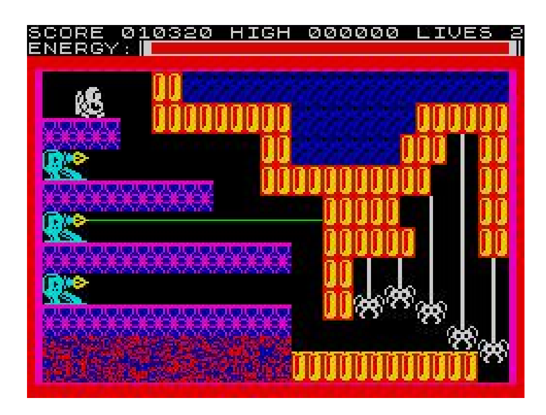
Como siempre, el universo nunca se queda tranquilo y los odiosos alienígenas Xxabaneans (también llamados Bug-Eyes) tienen la imperiosa, obcecada y cansina obsesión de querer conquistar nuestro mundo y , de paso, la Galaxia ¿es que no hay más planetas en el universo?.... en fin, como siempre hay que buscar un salvador, un valeroso o inconsciente (según se mire) que se atreva a adentrarse en territorio enemigo y detener la invasión.

Y ese no es otro que Agent Starman, nuestro héroe, que tiene como misión infiltrarse en la nave enemiga y llegar hasta donde se haya el generador de energía, hacerse con él y, de ese modo, llevar al traste la invasión extraterrestre. Como podemos ver esto no es nada para un agente entrenado en duras misiones, invasiones varias y grandes epopeyas intergalácticas. Si alguien puede lograrlo es él pero ¡con tu ayuda! ¿te atreves?

Este es el guión de este entretenido programa de plataformas en el cual debemos superar pantalla a pantalla todos los peligros que encontremos, medir bien los tiempos, esquivar en el momento justo, ponernos a salvo en el hueco adecuado, etc... un juego en que la precisión es muy importante y un pequeño desliz nos cuesta una de nuestras valiosas vidas. Como buen plataformas ,cada pantalla, está compuesta de diversas superficies colocadas en lugares concretos, mezcladas con variados enemigos con movimientos completamente prefijados que debemos esquivar. También observaremos plataformas que aparecen y desaparecen, se desplazan, etc. Nuestro protagonista no puede saltar, por lo tanto bajamos a otras plataformas lanzándonos hacía abajo.

Los enemigos son variados, los que os he comentado antes con movimientos muy concretos (del tipo extraterrestres con ojos saltones, apisonadoras letales, armas de rayos láser y así un buen número y variado de diferentes enemigos) pero, por si fuera poco, también existen suelos letales con puntiagudas formas, lasers y otros peligros a descubrir. ¡Menos mal que las grandes caídas, al contrario de otros juegos del mismo estilo, no nos eliminan!

En resumen, Bug-Eyes es un juego en que debemos examinar los movimientos que hacen nuestros enemigos para pasar en el momento justo y preciso, por si fuera poco el tiempo para superar cada pantalla nos viene limitado por una barra de energía (expresada en la parte superior de la pantalla) con lo cual uno no se puede dormir en los laureles.



A nivel visual el programa está bien realizado. Los gráficos están perfectamente definidos, son graciosos y tienen un uso muy correcto del color. Destacar los curiosos efectos visuales en la pantalla del menú inicial. En el tema sonoro es bastante correcto, con buen sonido para todo tipo de enemigos, muerte del personaje, etc... pero, en algunas pantallas, el sonido lejos de ser decorativo nos es muy útil: por ejemplo podemos saber cuando un láser (en la pantalla tercera) está apunto de apagarse, ya que el sonido comienza a cesar, momento en el cual debemos de movernos para no recibir un efectivo disparo. Por tanto ,el sonido, tiene un papel muy importante en el programa. En cuanto al movimiento es irreprochable, reacciona perfectamente a nuestras órdenes lo cual se agradece (no olvidemos que en este juego la precisión es algo vital).

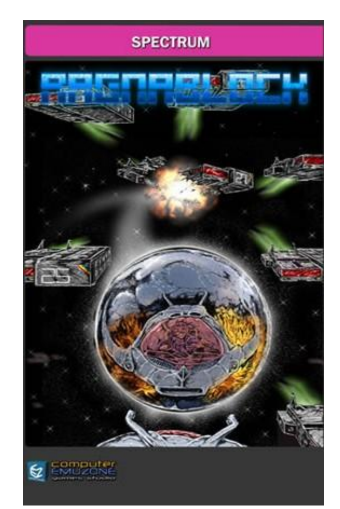
La dificultad del programa engaña, uno piensa que un juego tan corto (de once pantallas) debe ser fácil..... ¡grandísimo y grave error!. Las tres vidas iniciales son a todas luces muy cortas, el menor error te fulmina, los enemigos sientes la sensación que siempre te van a pillar.... en resumen, el juego es difícil (aunque no imposible) y perderemos muchas veces todas las vidas hasta superar, una a una, cada pantalla. Eso si, una vez sepamos como superar los peligros todo será mucho más fácil.

Bug-Eyes es, por tanto, un programa que hasta lograr terminarlo supondrá un gran reto. El juego incita a repetir y repetir partidas, es fácil engancharse a él pero no podemos negar que once pantallas no son muchas y no es un juego de muy larga vida (una vez sepas superar todas las pantallas pierde gran interés). De todos modos hemos de tener en cuenta que pese a su antigüedad está muy bien realizado, es entretenido y tiene ese sabor tan peculiar y excitante de los juegos made in Spectrum puros y duros.

Valoración Global: 7

Tony Brazil

RAGNABLOCK (CEZGS, 2006)



Programa: Gandulf. Gráficos: Gandulf, Anjul y Beyker. Música 128K: Beyker. Beta Tester principal: Tony Brazil. Tipo: Arcade machaca-ladrillos. Memoria: 48/128K. Descargable desde Computer Emuzone Games Studios.

Hacía tiempo que no disfrutaba tanto con un juego con el que tengo entre manos. No podía ser menos que uno de sus responsables nos ponga en antecedentes:

"La historia de este nuevo programa nos sitúa en el 23 de Agosto del año 2035. La nave Ragna III, bajo el mando de nuestras experimentadas manos, se precipita a través del espacio atraída por la inmensa fuerza de un agujero de gusano.

Cuando el viaje al hiperespacio finaliza recuperas el control de la nave para observar, con verdadero horror y estupor, que te encuentras en un laberinto en medio de un extraño campo de asteroides, custodiado a su vez por naves alienígenas y dentro del cual se abren agujeros de gusano que llevan a distintos bloques prisión. La misión es clara y consiste en salir destruyendo todos los bloques con el armamento de tu nave, todavía activo, tras la travesía. Ahí es donde tomas mando activo de tu nave y debes enfrentarte a todas las barreras que te separan de la ansiada libertad."

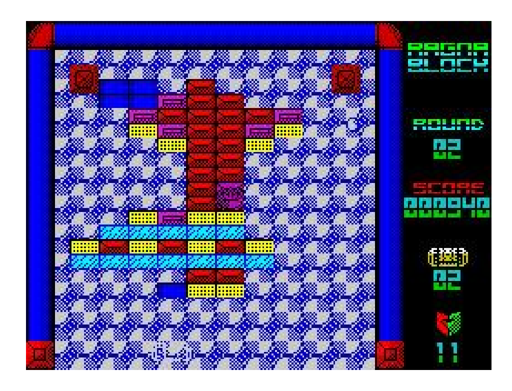
El planteamiento de este último programa de los amigos de Computer Emuzone, recupera ese tipo de juego que nos han absorvido el coco hasta la extenuación, comenzando con el ya mítico "Arkanoid" de Imagine y que han continuado, con más o menos fortuna, en otros juegos como: "Arkanoid 2 – Revenge Of Doh", "Brick Breaker" de Dro Soft, "Ballbreaker 1 y 2" de CRL, "Batty" de Elite, "Impact" de Audiogenic y tantos otros clones.

Sin embargo, en lo único en que se diferencia este "Ragnablock" de los demás es en la incorporación de fases puramente arcade, donde no hay que destruir ladrillos. Dichas fases se suceden a lo largo de un scroll vertical muy suave y cuyo objetivo es destruir unos asteroides que han caido dentro del agujero de gusano o, en ocasiones, enfrentarnos a unos jefes de final de fase. Estas fases se suceden entre las distintas pantallas del juego.

El juego consiste en superar todos los bloques prisión (20 pantallas + fases de asteroides) que nos separan de la libertad con nuestra nave, golpeando con nuestro armamento y haciendo desaparecer todos los ladrillos en pantalla.



Al tiempo que vamos liquidando todos los ladrillos de cada pantalla, en ocasiones nos podemos encontrar con objetos que pueden ser tanto beneficiosos como perjudiciales: podremos recoger cápsulas verdes que nos dan desde vidas extra a puntos de energía para nuestros escudos, pero habremos de evitar calaveras y otros objetos: unos de color púrpura que nos volverán temporalmente casi invisibles, como véis en la imagen abajo adjunta, y otros de color verde en forma de doble flecha que hacen que los controles vayan al revés, también por corto espacio de tiempo. En cuanto a los escudos, hay que saber usarlos convenientemente, a fin de evitar el contacto con las calaveras y sobre todo los asteroides en las fases correspondientes.

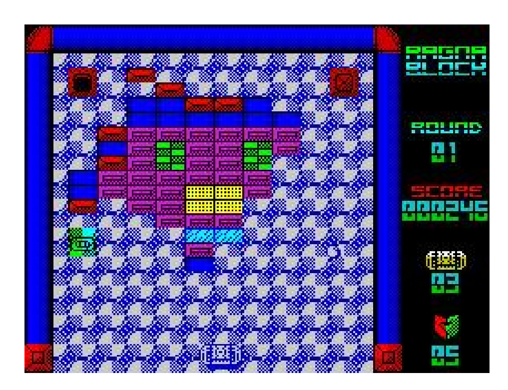


Cuidado de no equivocaros al pulsar la tecla "A", pues regresaríamos de inmediato al menú de opciones. Es una medida en caso de veros en la obligación de parar el juego, al sentirnos agobiados o en cualquier otro caso.

En el apartado técnico, hay que decir que es excelente en cuanto al tema gráfico. Un buen uso del color presente en todas las pantallas machaca-ladrillos. Las fases de los asteroides y jefes son más sencillas gráficamente, pero el scroll vertical está muy bien desarrollado. Y en cuestiones de movimiento, está muy bien logrado. Nuestra nave responde a la perfección a nuestro control, bien a través de teclado o a golpe de joystick. Aparte, una mayor variedad de enemigos y ayudas hubiera ayudado bastante a sumar puntos a su favor. Ello hace que no sea sumamente adictivo, pero entretiene lo justo.

Se le puede reprochar solamente el ajustadísimo sonido en modo 48k, con varios efectos FX de lo más correcto. No obstante, no ocurre así si se ha cargado el juego en modo 128k, donde la labor de Beyker, una vez más, se nota bastante, sobre todo en las melodías de la pantalla del menú principal y al finalizar el juego.

De la dificultad, mejor no hablar. Puede resultar aparentemente fácil, pero no debemos confiarnos demasiado ante nuestra experiencia en estas lides. Lo mejor que se puede hacer es jugar cuantas más partidas mejor. Un consejo, aunque nos lluevan cápsulas verdes que nos obsequien entre vidas y escudos, nunca se os ocurra perder de vista la bola. Siempre habrá ocasión propicia para hacernos con alguna de estas ayudas.



Para finalizar, os diré que estoy sorprendido con el nivel alcanzado con este programa por parte de Computer Emuzone, gracias al trabajo en equipo entre Gandulf (programador que se estrena con este programa), Anjuel y Beyker. Me pregunto si los siguientes juegos serán capaces de subir el listón. Con éste, ya han conseguido el machacaladrillos definitivo.

Valoración global: 8'5

RDisky

MPTHRILLA – THE METAL MINER (Cronosoft, 2006)

Programa: Michal Vrbnak, Matthew Smolko, Mark Sprue.
Tipo: Arcade plataformas, del estilo "Manic Miner"
Memoria: 48/128K
Dos niveles de juego: Fácil y Duro.
Gratis, a través de World Of Spectrum. Versión en cinta real: visitar la web de Cronosoft.



Tengo que confesar, antes de empezar a valorar este nuevo juego que se suma al catálogo de Cronosoft (y a la par puede ser descargado en World Of Spectrum, de forma completamente gratuita), es que ya he perdido la cuenta de la cantidad de clones de "Manic Miner" que se han hecho hasta la fecha. Y no digamos de los que se han hecho del "Jet Set Willy". Si Matthew Smith no se ha hecho rico con tanta adaptación, será porque no quiere... :-)

Este "Mpthrilla" es el último juego basado, como digo, en el super-clásico del ínclito Matthew. A decir verdad, no añade nada nuevo, si bien cambia el personaje y la temática está, por así decirlo, llena de cierta ironía:

Thrill aparece cuando una banda de rock llamada Mp3llica repentinamente decide luchar por su cuenta contra el formato mp3, pues suponen a su manera que el público les robará su trabajo musical de la manera más fácil que conocen. La banda es una entidad musical altamente profesional: no tocan por placer, ni siquiera les sirve como entretenimiento, solo lo hacen por dinero - y ello les empuja a rebelarse contra el formato de música comprimida más extendido en Internet. Tú -un gran fan de Mp3llica- estás en un dilema: ¿Qué hacer a partir de ahora?

Convencido de tu derecho a crear tus propios backups de tus CD's originales, evitando que se usen en exceso, o que sufran algún daño, arañazos o exposición prolongada a los efectos del sol, te disponer con empeño a recoger todas las copias de tus mp3 revueltas alrededor del lugar en que vives... Cuídate de los maniacos abogados enviados por el grupo... incluyendo a los propios miembros de la banda.

Confío que puedas completar tu misión de la manera más fácil y satisfacerás tus necesidades musicales en el estudio privado de tu habitación... ¡Mucha suerte! La necesitarás.



Una vez en el juego, ya no puedes volver atrás. Con cuatro vidas, tienes todas las papeletas en tu poder para resolverlo. Y no es tarea fácil.

Realmente, en la versión "Fácil" no resulta demasiado difícil pasar la primera pantalla. La siguiente, tiene su guasa. Y a partir de ahí, la dificultad creciente como es habitual en este género, ya de por sí completamente trillado, pero que a los adictos al "Manic Miner" no les importará en absoluto. De escoger el modo "difícil", a partir de la segunda pantalla, las complicaciones se notan bastante respecto de la otra versión. En esta versión, al menos, existe el aliciente de un juego secreto que habréis de descubrir y jugar.

Técnicamente, tiene la acostumbrada calidad de todos los juegos realizados hasta la fecha, basados en la misma idea. Si bien los gráficos son simpáticos y muy bien diseñados, se echa en falta un diseño de los pisos más variado y más acorde con la locura de su argumento.

Los controles, los justos, responden a la perfección. El sonido, se limita a una melodía tipo "beeper", con patrón de ritmo incorporado, en la pantalla de presentación. A partir de ahí, pasa casi desapercibido. En modo 128k, no hay ninguna mejora a nivel de audio. Es una pena, pues se podría haber sacado mucho partido en este apartado.

En definitiva, a quien le haya gustado el "Manic Miner", se encontrará con un juego que sigue su línea. Es jugable hasta donde uno puede llegar y tiene un ápice de originalidad en cuanto al objeto de nuestra misión, pero por lo demás no aporta más que lo necesario.

Valoración Global: 6

RDisky

GAMEX (Cronosoft, 2006)

Programa: Jonathan Cauldwell.
Tipo: Multi-juegos
Memoria: 48/128K
Disponible en Cronosoft, en versión física.



Simplemente, original en su planteamiento. Pero, a juzgar por lo que he podido ver, este "GameX" es el juego más flojo de los realizados por Jonathan Cauldwell. Iván Sánchez comenta en los foros de Computer Emuzone:

"Es un juego compilacion de varios mini juegos, en los que tienes que conseguir puntos para poder conseguir dinero suficiente para jugar al siguiente, ya que esta basado en la Bolsa (si si, donde las acciones y el dinero), y sí es un concepto un poco extraño, pero bueno... Los mini juegos en si son divertidos aunque aun solo he podido jugar a 3, son muy adictivos, al nivel de Jonathan, que siempre parece darle una vuelta de tuerca a lo ya conocido. Los graficos son sencillos y la musica casi inexistente, es lo unico reprochable."

A buenas razones, pocas palabras basta. Me consta lo atractivo de su concepto, pero no es suficiente si encima tenemos que sufrir el cambio constante de un mini-juego a otro sin apenas esperarlo. Luego, en la cuestión técnica, aprueba con nota mínima. Esperemos que Jonathan sepa sobreponerse a este batacazo pues no es normal en él.

Valoración Global: 6

RDisky e Iván Sánchez.

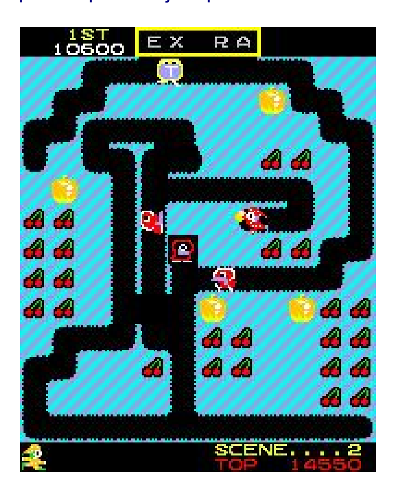
FARMER JACK IN HARVEST HAVOC (Cronosoft, 2006)

Programa: Bob Smith
Sonido: Lee Du-Caine
Tipo: Arcade, estilo "Mr. DO!"
Memoria: 48/128K
Versión demo: World Of Spectrum
Versión completa: adquirible en Cronosoft



Sirviéndome, en principio, de la versión demo, aquí tenéis de forma resumida mi impresión respecto de este juego que nos presenta Cronosoft. Con solo tres pantallas para jugar, vemos un programa técnicamente espléndido que nos incita a que compremos la versión completa para disfrutar del resto.

Ya puestos, voy a profundizar un poco más: estamos ante una adaptación de una máquina arcade de principios de los 80, de nombre "Mr. Do!", cuya imagen os muestro. El parecido es enorme, salvo por los personajes que intervienen.



Esta adaptación realizada por Bob Smith es muy divertida, en un juego con una estructura parecida al Pac-Man, en el que tienes que recoger todas las frutas que aparecen en pantalla mientras te persiguen unos robots, incansablemente. Lo interesante es que los robots solo pueden llegar a ti por el camino que vas abriendo (menos cuando se cabrean) y si consigues que alguna de las rocas caiga sobre alguno de ellos, ganarás puntos en caso de que estos robots resulten alcanzados de lleno. El juego tiene buenos graficos bastante coloridos, un movimiento bueno, una música excelente en modo 128k y es muy divertido. Engancha enseguida desde la primera pantalla.

Ya una vez con el juego completo en nuestro poder, previo paso por caja (de esto ya daré buena cuenta en un próximo comentario en la sección "En Pocas Palabras"), resulta mucho más divertido de por sí. Está muy bien planificado y su jugabilidad es sencillamente notable, además de ser tremendamente difícil, y contar con la alegría gráfica de sus varios (hasta 20) niveles.

Mi valoración personal: 8

RDisky

Y como no podía ser menos, Tony Brazil nos brinda su particular comentario:



Para empezar la historia nos habla de Jack el granjero, un paisano que desde siempre ha cultivado sus propias variedades de vino y todo ello le ha supuesto un gran negocio, renombre y fama. Sin ningún género de dudas ha tenido que trabajar muy duro estos últimos años, ya que sus productos han conseguido mucha fama vendiéndose en muchas partes del planeta. Pero la ultima noche, nuestro granjero favorito, escuchó un sonido ensordecedor y extrañamente metálico, salió y vio unos monstruosos seres mecánicos destruyendo todos sus viñedos. ¡horror!... De inmediato, nuestro protagonista, cogió su buen y fiel tractor (compañero de trabajo infatigable) y se dispuso a recoger la cosecha y evitar así una catástrofe...

Es ahí donde nosotros tomamos el mando de nuestro tractor y nuestro cometido no es otro que ir recolectando todos los viñedos (frutas) en pantalla para pasar a la siguiente. Por desgracia ,los monstruos metálicos, hacen lo posible por evitar que recojamos nuestra preciada cosecha y para ello nos persiguen por todos lados .Por suerte (para nosotros) ellos solo pueden pasar por las zonas libres de hierbas (en negro) excepto cuando, de vez en cuando, se cabrean cambiando a color rosado y rompiendo pequeñas zonas débiles (hileras muy finas). Nosotros, en cambio, podemos meternos por todos lados con nuestro vehículo.



Existen otros elementos en pantalla como las rocas, que al quitar bajo ellas toda la hierba caen por el efecto gravitatorio... esto puede sernos útil en determinados momentos para eliminar alguna sucia bestia mecánica (dejando caer la piedra), aunque también corremos el peligros de resultar aplastados por ellas. Es destacable reseñar que podemos empujar las piedras a través de la hierba... cosa que nuestros enemigos no pueden realizar. Otra ayuda con la que contamos son las bombas, las cuales tras ser lanzadas y al cabo de varios segundos explotan. Debemos intentar que dicha explosión afecte a varios enemigos pero... ¡ojo! el efecto también es perjudicial para nosotros si nos hayamos demasiado cerca. Esto, lejos de ser una tontería, puede sernos útil porque resulta que, además de recoger toda la cosecha, podemos pasar de nivel si eliminamos TODOS los enemigos en pantalla.

Como veis el desarrollo es sumamente sencillo y nos recuerda a viejos programas de gran calidad y adicción de las recreativas: Mr. Do (de universal) o Dig Dug (de Namco). No por ser ideas tan antiguas carecen de adicción, más bien todo lo contrario ya que

Farmer Jack es un juego divertido, frenético y sumamente adictivo pero ¿cómo es en lo técnico?

El juego es bastante correcto en el aspecto gráfico, pero no por ello descuidado o feo en la presentación. El colorido es sumamente alegre (en los fondos) y los personajes en pantalla están bien diseñados. Quizás se hecha un falta una mayor variedad de formas y gráficos de los enemigos. A nivel sonoro es de esos programas que deben ser cargados, para mayor disfrute, en 128k. En los modelos superiores de nuestra máquina podemos disfrutar de varias agradables melodias (presentación, in_game (agradable aunque algo repetitiva al cabo de un buen rato), highscores, etc...) y unos efectistas sonidos Fx. En 48k, en cambio, el sonido es bastante menor y escaso.

En cuanto al movimiento funciona perfectamente a nuestras órdenes y con precisión. Al principio se hace un tanto extraño el movimiento del tractor, pero pronto le acabas pillando el tranquillo. En algunos instantes, cuando la pantalla está cargada de enemigos y/o frutas, sufre un leve relentecimiento que, en ningún caso, afecta la jugabilidad. Podemos usar Joystick o definir a nuestro gusto el teclado.



La verdad es que Farmer Jack no es un juego fácil, en cada nivel la dificultad y la cantidad de cosecha a recolectar aumenta de forma progresiva siendo, por momentos y en niveles avanzados, un tanto desesperante. El juego, por otro lado, no es muy largo (20 pantallas) y quizás por eso la dificultad se ha hecho tan alta.... aunque, gracias a ello, el juego resulta difícil de finalizar.

Poco más se puede añadir a un juego tan efectivo como bien resuelto. Coge una idea simple, clásica y enormemente adictiva plasmándola de una manera bastante cuidada, con buenos gráficos y un sonido más que bueno en pantalla. Todo ello, bien agitado en una coctelera, nos da como resultado la mejor conversión no oficial/juego inspirado en Mr.Do para nuestros Spectrums y, de paso, un juego bastante divertido. ¿quien da más?

Valoración Global: 8

Tony Brazil



PHANTOMASA

Bytemaniacos/CEZGS
2006.

Programado por Na-th-an e Iforeve.
Tipo: Arcade plataformas
Memoria: 48K
Descargable desde la web de Bytemaniacos.

Uno de los programas presentados en el concurso de creación libre de video-juegos promovido por Radastan para su web, Bytemaniacos, es este genial "Phantomasa" de unos conocidos nuestros: Na-th-an e Iforeve. Creado, como nos cuentan ellos mismos, en Basic compilado con el programa Colt de Hisoft, y con la colaboración de nuestro incombustible Tony Brazil como principal Beta-tester. En la parte técnica, se han servido de varios programas para la realización de los gráficos y el sonido. El resultado, se puede ver y jugar, descargándolo directamente desde la web de Radastan en la página del concurso libre de videojuegos de este año, junto con los otros programas participantes.



Phantomasa, la famosa heroína de Andrómeda, concebida por error en la Fábrica de Andróides, vuelve en una apasionante aventura. El camino en busca de La Verdad de nuestra fabulosa aventurera le lleva a quedarse sin ni siquiera un céntimo de euro, así que lo mejor que puede hacer es seguir sus IPRS (Instintos Primarios de Robot Saqueador) y usar todas estas habilidades para sustraer todo el oro que se halla en poder de los Grunge Wizards, moradores en los alrededores del Castillo de Ogonshiro.

El objetivo del juego es bien simple: hacerse con los 25 sacos de oro que se hallan distribuidos a lo largo de todo el mapa y así podrás enriquecerte a placer. Sin embargo, no te resultará nada fácil: en las inmediaciones del castillo encontrarás apostados y siempre vigilantes a los guardianes de Pachín Poi Poi, que harán todo lo posible por que tu tarea no llegue a buen puerto.

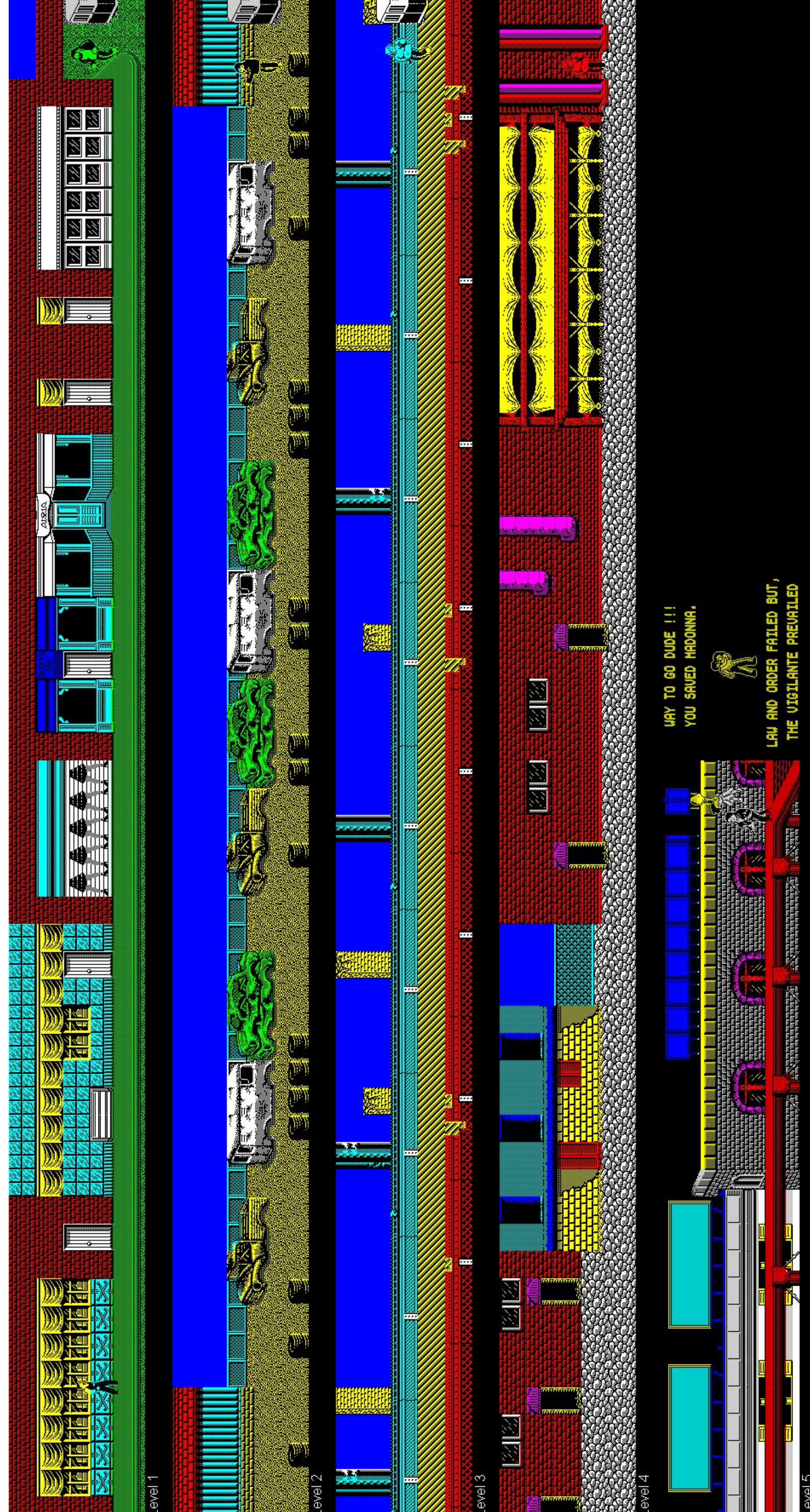


De entrada, el juego tiene una muy buena presencia y es rápido, quizás en ocasiones lo parezca más de la cuenta, con lo que la dificultad se acrecienta. Los gráficos son muy variados y bien realizados. A destacar, nuestra protagonista tiene un aire que nos resulta bastante familiar. No podía ser de otra manera que se trata de una pariente (exactamente, en cierto grado) de nuestro ladrón más famoso en la historia de los videojuegos: Phantomas.

En cuestiones de movimiento, lo dicho de la rapidez. Nuestra fémina robótica se mueve velozmente y algunas veces escapa a nuestro control, con lo que se hace complicado realizar ajustes al tiempo de ejecutar una acción concreta, como el salto. A nivel de sonido, es bastante correcto teniendo en cuenta que se ha utilizado el Wham! The Music Box para tal cometido. La dificultad es tremenda debido precisamente a lo que os hablaba antes de la velocidad del juego. En poco tiempo puedes acabar con toda la vida que tenías al empezar, como te descuides. A pesar de ello, el juego es entretenido de por sí y te pide más esfuerzo por tu parte. Muchas felicidades a sus autores.

Valoración Global: 7'5





VIGILANTE (U. S. Gold)

48735,0
Vidas inf.

48713,201
Energía inf.

38233,0
Tiempo inf.

40089,V+10
V = Vidas (1-240)

software
specialities

humble Tebbit, must seek the assistance of Magdalf and
defeat the ferocious (and balding) Scarg.

A zany political adventure where you take the role of Denis Thatcher striving to overcome insurmountable odds to escape from the political jungle.

Denis
THROUGH
THE DRINKING GLASS

THE TEBBIT

FOR SPECTRUM 48k — ATARI 48k — BBC B — ONLY £5.50 EACH

APPLICATIONS SOFTWARE SPECIALITIES 8 ST PAULS ROAD, PETERBOROUGH PE1 3DW.
Telephone (0733) 48145

THE TEBBIT (Applications Software)
Anuncio aparecido en la prensa inglesa de este curioso juego conversacional, parodiando el Hobbit de Melbourne House.

LOS CLONES DEL ZX SPECTRUM

El por qué del origen de estos ordenadores puede entenderse a causa del enorme interés que ha habido sobre este ordenador, en cuanto a su difusión a nivel mundial y a su inmensa popularidad, aun cuando la distribución no ha sido inmensamente proporcional a la demanda internacional de este producto en muchos casos, de ahí que en paises en vías de desarrollo realizaran por su cuenta sus propios ZX Spectrum. En otro orden de cosas, su arquitectura y su circuitería ha sido muy bien asimilada por decenas de ingenieros y amantes de la electrónica residentes en muchos paises del este de Europa, donde proceden la gran mayoria de ellos, como para aventurarse en la construcción de estos clones.

Unos son clones oficiales, bajo licencia de Sinclair Research Ltd. o subsidiarias. El resto, los que son gran mayoría, no. Por lo general, eran y son simplemente máquinas de prestaciones y arquitectura dispares, pero con mejoras sustanciales sobre el ordenador del cual proceden.

He aquí una relación de todos los ordenadores basados en la arquitectura del ZX Spectrum, así como de otros ordenadores de la gama Sinclair, cada uno con sus peculiaridades:

ATM
Supuestamente creado en Rusia. Este clon del ZX Spectrum existió en sus tres versiones 1, 2 y Turbo. No fue realmente muy popular debido a la mala calidad de la ROM y a errores en el direccionamiento de los puertos I/O.

AZX-Monstrum
El Proyecto AZX-Monstrum es un proyecto abierto para la construcción de un compatible Spectrum. La CPU es un Zilog Z380 (versión de 32-bit, con su propio adaptador gráfico, teclado AT, propia BIOS y un extendido BASIC-ROM, e incluso una memoria RAM expansible hasta 4GB de forma linear! Este ordenador se le supone una compatibilidad de hasta 98%. Existen, si acaso dudo que no hayan cambiado, unas webs donde hallaréis más información: http://azx.germany.ms/ y http://www.azx.8m.com/ .

Baltica
Realizado en Rusia en 1988 en la región báltica. Es otro clon del ZX Spectrum 48K, construido a base de los chips K556PT4 y K155PE3 a 4 MHz, aunque resulte ser poco compatible a causa de la alta frecuencia con que trabaja.

Bi-Am
Clon ruso. Los detalles técnicos los podéis hallar en la web de StalVs (El Museo de StalVs).



Computerphone
Clon del Sinclair QL construido por Australian Telecom. Parecido al ICL OPD.

CP200
Clon del ZX81 hecho en Brasil por Prológica. Posee un Z80A a 3.25 MHz, 8K ROM y 16 K RAM.

CIP
Hecho en Rumanía. Poco se sabe de este ordenador, salvo esta imagen que se puede hallar en la web de referencia.



CZ 1000
Copia argentina del ZX81 construido por Czerweny Electronica.

CZ 1500
Copia del Timex-Sinclair 1500, de Czerweny Electronica.

CZ 2000
El clon argentino del ZX Spectrum (Czerweny Electronica).

DEF 3000
Casi igual al Lambda 8300 que hallaréis más adelante.

Delta
Clon realizado en 1990 en Zelenogrado, cerca de Moscú, sobre el Spectrum+ con casi las mismas especificaciones, salvo que se le ha añadido puertos de joystick para Sinclair y Kempston.

Delta S-128
Construido en las ciudades rusas Voronezh, Kazan y otras más desde 1990 y pueden correr a 7 MHz. Lleva incorporado puertos joystick Kempston y Sinclair, e incluso conexiones tanto para televisión como para un monitor RGB, interfaz propio de impresora y procesador de sonido. Por ser un diseño modular, se le puede añadir un controlador de disco.

Didaktik Gamma
Clon del ZX Spectrum 48k realizado por la compañía Didaktik Skalica Ltd. Todos los modelos vienen con 80 KB de RAM y 16 KB ROM, interfaz en paralelo i8255, teclado de 40 teclas, interruptor de encendido y botón de Reset. Utilizan una ULA original Ferranti, procesador Z80A y memoria IO propia. La memoria RAM consiste en una base de 16 KB (como ocurre con el Spectrum 16K) compartido con 32K adicionales (del Spectrum 48K) pero, en lugar de tener un banco, posee dos bancos de 32k cada uno intercambiables bajo la instrucción OUT 127. A causa de algunas diferencias en el sistema de variables no era 100% compatible con el ZX Spectrum original, aunque usando algunos pokes se podía solventar el problema. La serie Gamma tuvo tres versiones distintas.

Didaktik Gamma ´87
El primer clon en realizarse el año 1987 y se llamó Gamma '87. El sistema usado para la interrupción entre bancos de memoria causaba problemas con esta versión. Si la RAMTOP era superior a 32768 e intentabas la paginación de la memoria, simplemente el ordenador se bloqueaba o crackeaba. Los primeros modelos se diseñaron enfundados en plástico negro, para luego cambiar a otros diseños.

Didaktik Gamma ´88
Con tal de corregir el fallo en la paginación de la memoria del modelo anterior, se lanzó la versión Gamma '88. La forma de trabajar la instrucción OUT 127 se cambió a fin de que, cuando la RAMTOP sobrepasaba la dirección 32768, la memoria que hubiese a partir de esta dirección pudiese ser copiada al otro banco de memoria antes de provocar la interrupción. Estos ordenadores se fabricaron bajo una carcasa gris.

Didaktik Gamma ´89
La serie Gamma de Didaktik concluyó con el Gamma '89. Poseía un amplio juego de caracteres para ambos caracteres latinos y cirílicos y se introdujeron algunos cambios dentro de la propia circuitería del ordenador.

Didaktik M
Realizado en Eslovenia, este clon del ZX Spectrum incluía un botón de reset (marcado con una R en la carcasa), salida para monitor y dos puertos para joystick (Kempston y Sinclair) marcados con K y S, respectivamente. Sin embargo, estas conexiones para joysticks no se correspondían con el tipo estándar. Una circuitería hecha en Rusia se usó en lugar de la ULA y ocasionaba fallos en pantalla. La velocidad de este ordenador no se correspondía con la estándar del Spectrum y apenas había diferencia cuando había más o menos circulación de datos en memoria. Se construyeron dos modelos: 90 y 91. Para ellos, se diseñó un interfaz de sonido de 3 canales con calidad estéreo ACB denomidado "Melodik". Este interfaz se puede encontrar en la web de Sintech.

Didaktik Kompakt
Es una extensión del ordenador anterior, al que se le ha incorporado una unidad de disco de 3.5 pulgadas, con el que se pueden utilizar discos no-estándar formateados en MS-DOS a 840 KB. Posee igualmente conectores estándar para joysticks e impresora y el interfaz paralelo de diseño i8255, tal como el que se utilizó para el Didaktik Gama. Otras incorporaciones provienen del Didaktik M. El Kompakt aún sigue fabricándose por Kompakt Services y se vende a través de Sintech.

Digra
No existe demasiada información al respecto, salvo que se cree que fue diseñado por una compañía denominada Dynamo Computer. La imagen del mismo la podéis ver en este link:
http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/images/digra_large.jpg

Dynael M.48B
No hay suficiente información.

Ella Ra (o Elara-Disk 128)
Clon ruso del ZX Spectrum 128K con un teclado de 58 teclas, unidad de disco, y conexión para joysticks Kempston y Sinclair joystick. Es posible su expansión pero entonces sería algo incompatible por un cambio en el direccionamiento de algunos puertos. Creado en 1991.

Elwro 600 Jr
Fabricado en Polonia. Su teclado es excelente.

Elwro 800 Jr
Incorpora una unidad de disco y su propio sistema operativo CP/M denominado CP\J específicamente para esta máquina.

Futura 8300
Clon del ZX81 fabricado por Unisonic (posiblemente en algún pais americano). Casi idéntico al Lambda 8300.

HC 85
Ordenador fabricado en Rumania y es una copia del ZX Spectrum 48k.

HCX
Fabricado en Alemania Occidental. No es 100% compatible porque su ULA es "simulada" a través de los circuitos estándar IC U885 y U887, así como la ROM ha sido modificada. Más tarde, evolucionó hacia el ordenador Spectral (ver más adelante).

Hobbit
Cerca de 15,000 Hobbits (o Hobetas) se han producido en San Petersburgo desde 1993. El Hobbit se usó con mucha frecuencia en escuelas. Viene con dos unidades de disco para 5.25 pulgadas, conexión en red, tres puertos de joystick (dos Sinclair y uno tipo Kempston), un teclado completo de 74 piezas con teclas de función programables, monitor ensamblador/desensamblador propio, puertos de impresora tanto de tipo Centronics, como en serie (RS232), salida de video tanto para TV como para TTL (EGA) y memoria RAM de 64K. Su sistema operativo CP/M es conocido como "Beta".

El lenguaje para los mensajes del sistema es intercambiable entre los idiomas ruso e inglés, así como el tipo de fuente se podía cambiar entre los caracteres latinos y cirílicos. Las dimensiones del ordenador son de 12.4 x 7.2 x 2 1/2 pulgadas. Una segunda versión fabricada a continuación incorporaba una unidad de disco a 3.5" en el lado derecho (al estilo del Commodore Amiga). Para más información podéis encontrar una documentación en las páginas de la revista Your Sinclair (de Septiembre 1990 a Enero 1991), en su sección “Rage Hard”.

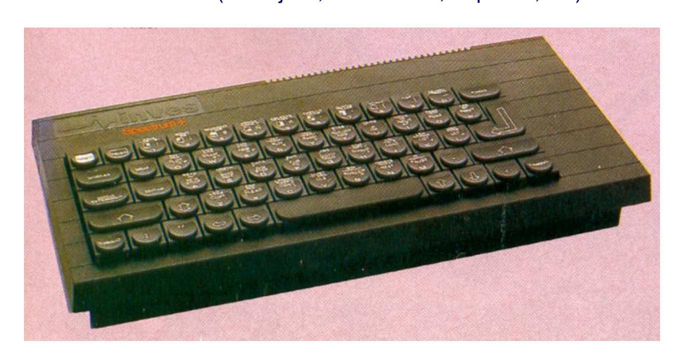
También podéis entrar en esta web para conocerlo un poco mejor:
http://www.homecomputer.de/pages/MachineInfo/Hobbit.html

HT 3080C
Un clon Spectrum realizado por Híradástechnikai Szövetkezet en Hungría, apareció en 1986. Era el tercer ordenador fabricado por esta compañía. Los otros dos modelos, HT 1080Z y HT 2080Z, eran clones o basados en el TRS-80 y no tuvieron mucho éxito debido a las escasas prestaciones gráficas y su alto precio. Se empleaban como ordenadores escolares. Durante 1986, en Hungría, los ordenadores escolares debían cumplir nuevos requerimientos: producir gráficos en alta resolución y soportar los caracteres propios del idioma del pais. Así fue cómo apareció el HT 3080C a fin de que fuera compatible tanto con los modelos anteriores como con el ZX Spectrum. Podías elegir entre trabajar en modo TRS-80 y ZX Spectrum.

Poseía una tableta gráfica de alta resolución compatible Spectrum (256x192) y un chip AY para sonido compatible con los anteriores HT, no así con el Spectrum 128K. La ROM es de 32K (la misma para Spectrum y HT) y en cuanto a la RAM, es de 64K, posiblemente como un requerimiento de los ordenadores húngaros destinados a las escuelas, dado que todos ellos poseían 64K. Poseía un puerto en serie Commodore, con lo cual podías transferir datos a un C-64 e incluso conectar periféricos exclusivos Commodore, como por ejemplo la unidad C=1541. Más información sobre estos ordenadores, en esta web:
http://www.acsady-papa.sulinet.hu/muzeum/muzeum/magyar/ht1080.htm

ICL One Per Desk
Se trata de una versión oficial, bajo licencia, del Sinclair QL, con teléfono incorporado, realizado como un proyecto de colaboración entre las empresas ICL, British Telecom y Sinclair con Psion proporcionando el software adecuado. Posee un mejor teclado y los microdrives son más resistentes, no obstante el software no es del todo compatible, amén de otras características notables. La misma máquina se vendió bajo el nombre de Merlin Tonto por British Telecom y como Computerphone, por la Australian Telecom en el pais de las antípodas.

Invés Spectrum 48k+
¿Os acordáis del Spectrum+ de Investrónica?. Lanzado después de la compra de la firma Sinclair Research por Amstrad, asemejaba en su diseño al ZX Spectrum 48k Plus, sin apenas variaciones salvo en la traducción de los mensajes del sistema y otras características. Se le conoce además por sus grandes problemas de compatibilidad con muchos juegos, debido a cambios en la ROM (Bombjack, Commando, Top Gun, etc).



Jet
No hay información suficiente.

Kay 1024
Clon ruso del ZX Spectrum producido en 1998 y con una capacidad RAM de ¡¡¡1024KB!!! y el perfecto rival del popular Scorpion ZS 256 por su reducido precio. Entre lo más carácterístico, un controlador para teclado PC y disco duro HDD. Para él existía una tarjeta interfaz para discos floppy y la facilidad de conectar el interfaz de sonido General Sound. Puede trabajar a una velocidad de hasta 10 MHz, en modo turbo.

Krasnogorsk 1990
Producido cerca de Moscú, este clon del Spectrum fue un intento por rectificar los errores de las máquinas Baltica y Leningrad-1. Desafortunadamente, no llegó a cuajar.

Kvant-BK
Clon ruso, del que se sabe bastante poco. Verlo aquí:
http://www.homecomputer.de/images/machines/Kvant_BK_Large.jpg

Kvorum 64
Clon ruso, albergando 64K de memoria. Más datos de este ordenador lo podéis encontrar en Microhobby.com (El Museo de StalVs).



Kvorum 128
La versión 128 del anterior ordenador, con una arquitectura similar e introduciendo algunas mejoras y utilidades almacenadas en su memoria como un monitor del mapa de memoria y posibilidad de copiar la ROM. Puede ejecutar CP/M y TR-DOS (betadisk).

Kvorum 128+
Igual que el Kvorum 128, con unidad de discos de 3.5 pulgadas.

Lambda 8300
Clon del ZX81 realizado por Lambda Electronics Ltd. Bien, no es realmente un clon ya que la ROM original es nueva, pero puede acoplarse con una Rom de un ZX-81 y ser totalmente compatible. Contiene 2K RAM (expansible de 16 a 32 K) y puertos para interfaz de sonido y joystick. Ejecuta a una velocidad de 3.25 MHz.

Leningrad 1
Comenzó a fabricarse en 1989 como un clon del Spectrum 48K, convirtiéndose en el más barato de todos los clones producidos en masa por aquellos años. El diseño se ha intentado que fuese lo más simple posible y, al mismo tiempo, muy compacto. Se le añadió únicamente un port para joysticks. Por el contrario, no era del todo compatible. Fue diseñado por Sergey Zonov, quien crearía más adelante el famoso Scorpion.

Leningrad 2
Sucedió al anterior en 1991. Se cambió el port del joystick tipo Sinclair por otro compatible Kempston. El teclado se mejoró bastante. Se vendió en grandes cantidades.

Magic
Clon ruso del Spectrum, fabricado en 1990. No hay más datos. Tenéis una imagen aquí:
http://www.homecomputer.de/images/machines/Magic_large.jpg

Master
Clon genérico del Spectrum con un hardware muy aproximado al original: 48Kb RAM, 16Kb ROM y un interfaz incorporado de joystick compatible Kempston.

Ver imagen de este ordenador aquí:
http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/images/master.jpg

Master K11
Clon ruso del ZX Spectrum fabricado en Ivanovo in 1991. Con 48K de RAM, 16K de ROM e interfaz de joystick Kempston.

MC-64
Clon ruso de Spectrum desarrollado en Rusia por Peters Plus en 1993.

Merlin Tonto
Como vimos antes, es una versión oficial del Sinclair QL a cargo de la British Telecom, a partir del I.C.L. OPD.

MicroAce
Clon del ZX80 con posibilidad de expansión de la memoria a 2K. Fue denunciado por Sinclair y el MicroAce se llegó a vender solamente en Estados Unidos como un kit de construcción.

Mistrum
Un clon más del 48K ZX Spectrum, supuestamente hecho en Rusia. Existe también como un diseño en hardware, del que se conoce un artículo en una revista con sus especificaciones y su modo de elaboración. Dicho artículo puede bajarse en este sitio: http://www.minsky.demon.co.uk/mistrum.zip (aprox. 5 MB).

Moskva 48K
Realizado en Moscú, Moskva fue el primer clon fabricado en masa del 48K Spectrum en Rusia. Comenzó a producirse en 1988.

Moskva 128K
Una fiel copia del ZX Spectrum 128K con su propio interfaz de impresora, conexión para joystick, puertos TV y RGB, pero sin procesador propio de sonido y unidad de disco. Aparece en 1989.

Nafanja
Otro clon genérico Spectrum con puerto de joystick incluido y un extraño teclado de botones redondeados. Construido en forma de maletín para su fácil transporte, fue aparentemente diseñado para la élite Soviética (supuestamente es así debido a su coste elevado, unos 650 rublos de la época, teniendo en cuenta que salió al mercado en 1990).

NE Z80
Clon ZX80 hecho en Brasil por Nova Electônica/Prológica. Su Z80A funciona a 3.25 MHz, y contiene 4KB ROM y 1 KB RAM.

NE Z8000
Versión brasileña del ZX-81 también producido por Nova Electônica/Prológica con 2KB RAM y 8KB ROM.

Olimpik
No hay mucha información, salvo esta imagen.



PC 8300
Clon (¿chino?) del ZX81 con un teclado de goma, puerto para joysticks y conexión para monitor. Idéntico al Lambda 8300 y el Power 3000.

Pentagon 48
Un clon ruso que se puso en comercialización durante la misma etapa del Leningrad 1. Este clon del Spectrum era el primero en incorporar el interfaz Betadisk interface en su propia circuitería de la placa principal. Su diseño era bastante similar al del Moskva 128 y con prácticamente los mismos dibujos sobre su carcasa. Adolece de una conexión para monitor RGB port. Por otro lado, tiene una circuitería de sonido mejorada.

Pentagon 128
El Pentagon 128 está diseñado también en Rusia, en 1989. Su diseño puede diferir en su presentación, pudiendo tener su propia carcasa con teclado y no tenerla. Este Pentagon utiliza el sistema TR-DOS lo que le posibilita para usar hasta cuatro unidades de disco. El tamaño de la RAM es de 512K pero puede ampliarse hasta 4MB. Algunos modelos (no es general en todos) posee

TurboMode (trabajando a 7MHz, Z80B o Z80H), módem, reloj CMOS, ratón kempston, dos chips AY y tarjetas SoundDrive o Covox, TurboMode para interfaz Bdisk y varias características más. La configuración estándar que nos podemos encontrar es de un Pentagon 512 Turbo, con dos unidades de disco (5.25" o 3,5") y ratón Kempston. En la imagen adjunta, podéis ver una copia de un Pentagon 128. La carcasa y la configuración del teclado deja bastante que desear, desde luego. Sin embargo, importa lo que lleva dentro.



Peters MC64
Fabricado en Rusia durante 1993 por, supuestamente, Peters Plus Ltd. Sus dimensiones son 14 x 7,2 x 2 pulgadas. Por su nomenclatura se supone que tenga una RAM de 64 KB.

Peters 256
Posiblemente creado por el mismo equipo del modelo anterior y presumiblemente con 256 KB de memoria RAM.

Power 3000
Clon del ZX81 realizado por Creon Enterprises. Similar a los Lambda 8300 y PC 8300.

Profi
Fabricado en Rusia durante 1990 y con memoria RAM de hasta 1024K (1 MB). Puede trabajar CP/M y posee una paleta gráfica con una resolución de 512x240 pixels capaz de utilizar 80 caracteres por fila. Posee dos puertos de impresora (serie y paralelo), procesador de sonido y la posibilidad de enchufar un teclado IBM/PC. Modelos posteriores poseían interfaz de disco duro y ejecutarse en modo turbo.

Ringo R470
De Brasil. Clon del ZX81 hecho por Ritas. Su microprocesador es un Z80A a 3.25 MHz, con 8K ROM y 16 KB RAM. Sin embargo, no era 100% compatible con el ZX81.

Robik
Clon del Spectrum fabricado con un completo teclado QWERTY de 55 teclas, con funciones separadas. Como otros clones rusos, pueden intercambiarse las fuentes de caracteres entre las latinas y las del alfabeto ruso. Lleva incluido un interfaz kempston y teclas de cursor que trabajan como un joystick tipo kempston. Más información en un artículo que hallaréis en esta web: http://polbox.com/r/rules/zxland/robik.html

Año de fabricación: 1.980s. CPU: Z80A. Velocidad: 3,5Mhz. RAM: 64Kb. ROM: 32Kb. Gráficos: 256X192. Sonido: 1 canal sonido. Más imágenes del Robik:
http://www.homecomputer.de/pages/MachineInfo/Robik.html



SAM Coupé
No es un clon propiamente dicho. Fabricado en Gran Bretaña por MGT Engineers, entre sus varios modos de trabajo, incluye uno compatible Spectrum que, sin embargo, no es del todo compatible con el software disponible. Es un ordenador bien conocido por sus otras facetas. A pesar de sus grandes prestaciones, no ha sido bien recibido en su dia.



Santaka 002
Es un clon del ZX Spectrum Plus producido en 1990 en la extinta Unión Soviética. En su teclado solo hay caracteres rusos en lugar del inglés y según informaciones fue fabricado en plantas militares como parte de un programa de reconversión.

Scorpion ZS-256
Realizado por Sergey Zonov (autor del Leningrad 48k). Posee una memoria de 256K RAM (ampliable hasta 1024K), una unidad de disco de 5.25", puertos en serie y paralelo y teclado expandido. También incluye un integrado monitor "Shadow Service". Ejecuta CP/M. La versión normal del Scorpion ZS256 posee disco duro interno, teclado modelo PC de 101 piezas, unidad de disco de 3.5 pulgadas, módem y mucho más... Tiene un diseño modular, por lo que es ideal para cualquier ampliación en hardware que desees añadir, como un interfaz MIDI y tarjeta de sonido. Una nueva placa base para el Scorpion llamada GMX (Graphic Memory eXpander) se encuentra disponible. Posee 2MB de RAM y permite emular en modo Pentagon y cuatro variantes de Spectrum. Como peculiaridad, su paleta gráfica: 640x200x16 colores. Puedes desconectar los componentes extra para tener un simple Speccy.

Este clon aún sigue fabricándose en la actualidad.

Sever (Nord) 48/002
Otro clon ruso (más) del ZX Spectrum. Realizado hacia 1990 y con 64 KB de RAM y 16 KB ROM. Las dimensiones de la unidad son 12 x 8 x 2,5 pulgadas y un peso de 1.5 kg.



Sintez-2
Teclado similar al ZX Spectrum 48K +, pero da la impresión de no ser demasiado robusto al tacto. Fabricado en Moldavia.
http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/images/sintez2.jpg

Spectral
Se trata de uno de los pocos clones del ZX Spectrum fabricados en Alemania Oriental. Incluye un interfaz de joystick y entre 48 y 128K RAM. Se vendía en forma de kit por Hübner Elektronik.

Spektr 48
Con teclado de membrana y símbolos cirílicos, éste era otro clon ruso del Spectrum 48K. Verlo aquí:

http://www.homecomputer.de/images/machines/Spektr_48_Large.jpg

Sprinter
Fabricado en 1996 y con un procesador Z84C15 a 21 MHz de velocidad (de los más rápidos). Posee 4 MB RAM (en modo SIMM), 128 KB ROM, 256 KB de video RAM (ampliable hasta 512 KB), disquetera 3.5", controlador de disco duro IDE/AT, teclado de 101 piezas, tipo AT, puerto para ratón MS y dos slots ISA-8 (PC) para tarjetas de expansión. El sonido puede emitirse bien desde el chip AY-3-8910 como del COVOX (8bit x 4 canales). Además de la salida gráfica modo Spectrum, puede trabajar una resolución 320x256 a 256 colores y 640x256 con 16 colores. La salida de video puede ser tanto para unidad de TV como para monitor RGB. Una nueva versión e incluso más rápida del Sprinter se encuentra disponible. Su procesador es "Z85 inside" y ejecuta a 28 MHz.

Timex Computer 2048a
Clon del ZX Spectrum comercializado por Timex de Portugal. Procede del Timex-Sinclair 2048. Ver imagen.



Timex-Sinclair 1000
No es un clon en realidad, pero sí una versión bajo licencia del ZX81 construido por Timex en los Estados Unidos. Contenía 2K de RAM en lugar de 1K.



Timex-Sinclair 1500
Una versión del ZX81 con 16K de memoria RAM y un teclado similar al del Spectrum.

Timex-Sinclair 2000
Nunca se comercializó, solamente fue el prototipo para el Timex 2048/2068. Lo increible es su parecido con el ZX Spectrum.

Ver imagen adjunta >

Timex-Sinclair 2048
Este modelo nunca fue comercializado en los EEUU pero sí lo fue para la compañía Timex de Portugal como Timex Computer 2048.

Timex-Sinclair 2068
La versión “made in USA” del ZX Spectrum. Normalmente, se fabricaba con una carcasa plateada y teclas compactas. Entre sus características, incluye una bahía para cartuchos ROM, memoria extra, varios modos gráficos, puerto para joystick y un chip de sonido. Esto lo hacía incompatible con cualquier Spectrum estándar de Europa. No obstante, se podía solventar utilizando un cartucho ROM o un interruptor de la ROM. Usando un adaptador era capaz de permitir la conexión de cualquier hardware para el ZX Spectrum. También existió una versión en color negro

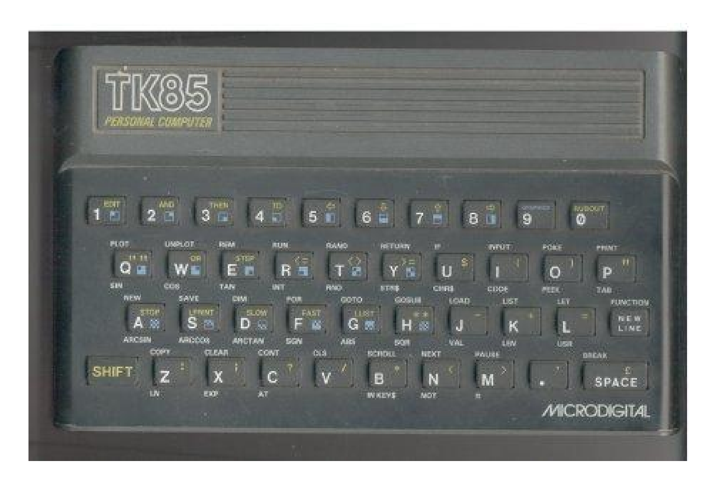


TK 82
Clon del ZX80 por Microdigital para el mercado brasileño. Posee interfaz de joystick y puede alterar la velocidad del cassette entre 300 bps hasta 4200 bps. Su memoria es de 4 KB ROM y 2 KB RAM (ampliable a 16KB).

TK 82c
Como el TK 82 pero con 8 KB de memoria ROM.

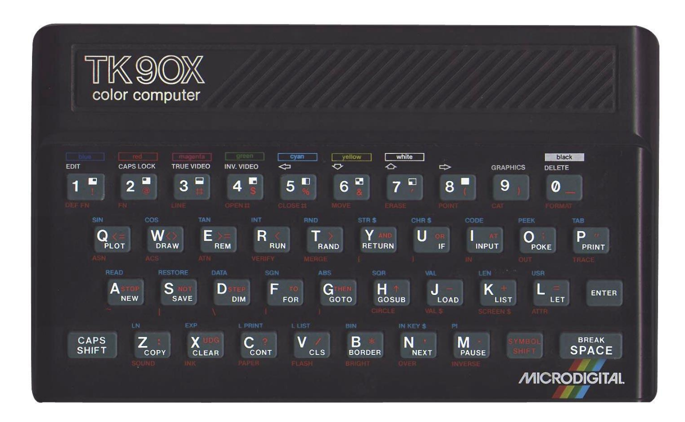
TK 83
Clon del ZX81 firmado por Microdigital. Con funciones parecidas al TK 82. Posee 8 KB de ROM y 2 KB RAM (ampliable hasta 64 KB).

TK 85
Clon del ZX81 (o tal vez del Timex-Sinclair 1500) también de Microdigital, de Brasil. Como podéis ver, se parece mucho al ZX Spectrum por su diseño. Incluye, al igual que los modelos anteriores, interfaz de joystick y posibilidad de variar la velocidad del cassette (de 300 BPS a 4200 BPS). Su ROM es de 10 KB, y la memoria RAM 16 KB.



TK 90X
También de Microdigital, tenemos por fín al clon del ZX Spectrum, como véis en la imagen adjunta. A su intérprete BASIC han integrado dos comandos nuevos, TRACE y UDG, y todos los mensajes del sistema se hallan escritos en portugués. El hecho de que la ROM halla sido modificada para estos pormenores es

motivo para su incompatilidad con buena parte del software del Spectrum. Entre otras características, posee, cómo no, su propio interfaz de joystick, compatible Interface II.



TK 95
Y llegamos al último modelo de la serie, con un teclado más compacto y dinámico. La principal de sus características es que es se ha mejorado ostensiblemente su compatibilidad con el Spectrum original. El diseño de la carcasa y el teclado está basado en el usado por Amstrad para sus CPC's.



ZX Next
Clon ruso. Diseñado con dos procesadores Z80, uno de ellos para funcionar como procesador de video. No tuvo mucho éxito. Se le incluyó un puerto de impresora RS-232, modo turbo, teclado tipo IBM, conexión a red local a 10 Mbps y visualización gráfica con resolución de 640x200 (CGA).

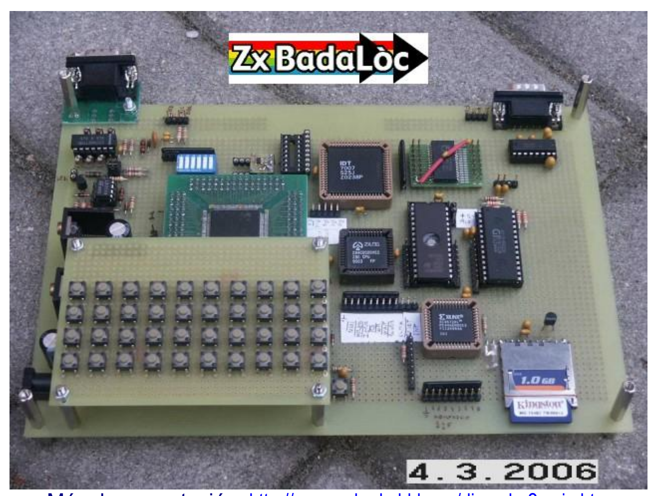
ZX-Profi
Un clon modificado, por así decirlo, del ZX Spectrum que soporta 1Mb RAM e incorpora CP/M. Incluye puertos serie y paralelo para impresora, procesador de sonido, interfaz para disco duro y puede trabajar en modo Turbo.

Otros clones menos conocidos:

Unisonic Futura 2000. Fabricado en China. No hay más datos.



ZX Badalòc, del cual tenéis una imagen. De fabricación muy reciente. No lleva carcasa, con lo que se puede ver perfectamente cómo está instalado sus diversos componentes, entre los cuales se puede advertir un puerto para tarjetas de memoria flash de hasta 1GB.



Más documentación: http://www.zxbada.bbk.org/dina.php?main.htm

RDisky

DOCUMENTACION:

Todo lo que habéis visto aquí procede de diferentes fuentes, que me encargo de citarlas a continuación:

Planet Sinclair (web):

http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/computers/clones/russian.htm

Otra información encontrada en esta misma web:

http://www.nvg.ntnu.no/sinclair/sst_spec.htm

El Museo de StalVs (web): No hace falta decir la página de StalVs porque os la sabéis. Desde allí, podéis entrar en dicho apartado. Hay unos pocos clones para ver.

Web de Sinclair Nostalgia:

http://www.interface1.net/zx/index.html (entrando en esta página, y accediendo a la sección Clones del menú, accederéis a un listado de los clones del spectrum, con alguna documentación complementaria y/o imágenes)

Otros: A través de Google.

RDisky

COMO EJECUTAR LOS JUEGOS EN FORMATO TRD/SCL

¿Cómo se ejecutan los programas rusos?

Los ficheros con formato TRD y SCL son imágenes de discos de las máquinas Pentagon y Scorpion (clónicos rusos del Spectrum). Básicamente para ejecutarlos se debe de seguir el siguiente proceso:



1) Insertar disco TRD o SCL en la unidad A: o B: (o ambas a la vez).
2) Realizar un LIST (pulsando la letra <K>)

3) Localizar el fichero con extensión *.<B>

4) Ejecutar dicho fichero usando la siguiente sintaxis: RUN “nombrefichero con extensión <B>”. Debe de tener en cuenta que algunos discos en formato TRD son autorranque en modo Scorpion (pero no Pentagon) con lo cual a partir del punto 2 todo queda anulado.



Realizaremos un caso práctico y detallado en un emulador de Spectrum que soporte la emulación Pentagon/Scorpion. Utilizaremos el popular Real Spectrum de RamSoft, aunque cualquier otra opción es válida. Para ejecutar un juego, en este caso Barbarian por ejemplo, usted debe de seguir los siguientes pasos:

1) Ponga el emulador en modo Scorpion o Pentagon. Para ello debe pulsar la tecla F3 y seleccionar uno de los dos modos. Una vez ya dentro de la emulación seleccione en el menú de inicio la opción TRDOS en modo Pentagon o 128 TR-DOS en modo Scorpion.

2) Acto seguido vaya al menú de manejo de discos del emulador pulsando la tecla F6 y con el navegador localice el TRD o SCL deseado. Una vez localizado lo inserta en la unidad deseada A, B o la que desee, preferiblemente la A. Por cierto, los emuladores actuales de Windows suelen tener un sistema de autoarranque de TRD's y SCL's. Por lo tanto, en este punto, finalizaría la explicación y deberiamos seguir las instrucciones en pantalla... aun así os explicaré el modo más lento por si este autoarranque no funciona o no lo soporta el emulador que uséis.

3) Realice un listado del contenido del disco. Para ello debe de pulsar la letra <K> y le aparecerá LIST en pantalla. Pulse Enter y verá un listado de este tipo:

BARBAR_C <B>
BARBAR <1>
BARBAR <2>
BARBAR <3>

Podrá observar que uno de los ficheros (o varios según el caso) tienen la extensión <B>, pues bien, esos son los ficheros ejecutables.



4) Inicie la carga del fichero ejecutable con la siguiente sintaxis: Run “nombrearchivo con extension <B>”, en este caso seria así: Run “BARBAR_C” y pulse enter. Eso si, se debe destacar que el nombre debe de ser puesto exactamente igual al original, respetando mayúsculas, minúsculas e incluso signos. El programa será entonces ejecutado y solamente tenemos que seguir las instrucciones en pantalla.

Utilidades de interés:

SCL2TRD: sirve para convertir de formato SCL a formato TRD, haciendo además el disco autoarranque.

TRDCUT: Sirve para recortar los TRD al mínimo espacio posible.

Ambas utilidades y otras de gran interes se pueden encontrar en: http://www.worldofspectrum.org/trdos.html

Tony Brazil

EN PRÓXIMOS NÚMEROS:

Un informe bien completito acerca del hardware del Spectrum, con una enumeración de todos los componentes y periféricos existentes. Estará dividido en varias partes, empezando primero con los interfaces de almacenamiento:



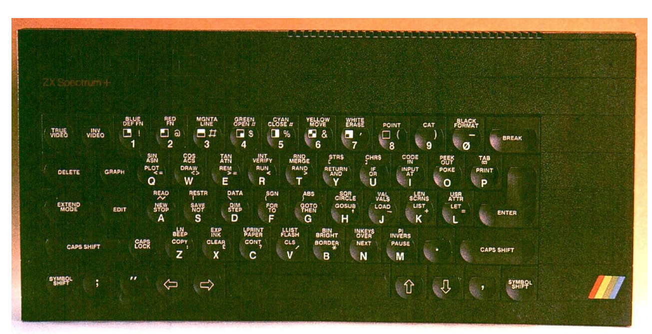




No me iba a ir sin mostrar, cómo no, los ZX Spectrum oficiales que todos hemos tenido (y tenemos) la oportunidad de ver y poseer.



El inconfudible “gomas”. Salió en sus versiones de 16k y 48k. De este último hubo varias versiones con escasas modificaciones en su circuitería, como el cambio del disipador de calor y variaciones en los puertos del teclado (issues 1, 2, 2A y 3).



El Spectrum 48k Plus. Teclado mejorado y funciones de control de fácil acceso, como las teclas de cursor.



Gracias a Investrónica que a finales de 1985 decidió la fabricación del Spectrum 128k. Incluye pad numérico para calculadora. Tres canales AY de sonido. Porta el sonido a la toma de antena del TV. Apariencia similar al 48k Plus. Se exportaría al Reino Unido donde fue muy bien acogido. Muchas compañías se encargaron de hacer programas adecuados desde entonces.



Después de que Amstrad se hiciera con el control de Sinclair Research, puso en marcha la fabricación de sus propios ordenadores de la gama Sinclair, siguiendo la estela de los 128k. Este modelo en concreto fue el primero de una serie que continuaría con los modelos siguientes: Entre sus principales características, unidad de casete incorporada, botón de reset, conexión paralelo para impresora, puerto RGB para monitor, puerto para joystick compatible Amstrad. El teclado pasa a ser casi profesional, suprimiéndose la mayoría de las notaciones de los modelos anteriores.



El Plus 2-A. De color negro, en lugar de gris del anterior, es prácticamente igual, salvo en poseer intérprete CP/M y manejo DOS para utilización de discos, a través de una unidad externa.



El último modelo fabricado por Amstrad/Sinclair, el ZX Spectrum +3. Como novedad, se sustituye la pletina por una unidad lectora de discos de 3’5 pulgadas, compatible PCW, con lo que cuenta con su sistema DOS y CP/M para el manejo de datos. Cuenta con su propia toma para conectar pletinas externas de casete (el cable tiene que ser doble, con un jack estéreo en un extremo para conectar al ordenador y en el otro extremo se tiene que habilitar dos jacks monos para las tomas EAR (o LINE OUT) y MIC (o LINE IN) del cassette). Resto de conexiones, básicamente las mismas.



ZX Spectrum 128K al completo con sus complementos.



Extraño teclado a cargo de PCC para el ZX Spectrum. Curiosidad.

RESULTADOS

Si os digo la verdad, he leido de cabo a rabo cada uno de vuestros mensajes contestando al cuestionario de la encuesta que os propuse en el número anterior y que han deparado, en consecuencia, unos resultados que me gustaría analizar, con vuestro permiso.

Empezando por lo concerniente a vuestros gustos respecto de la revista, todos los encuestados, de forma unánime, habéis manifestado que la revista no necesita de nueva presentación ni cambios en su formato. Es un hecho que lo estáis viendo, aun cuando se han alterado ligeramente las cabeceras de las distintas secciones y el logo de la portada, pero lo demás permanece inalterable. Texto a dos columnas (bien pueden ser incluso hasta tres, y lo intenté en su dia, pero está mucho mejor así); tipo de fuente clara y detallada; grafismos, los justos y necesarios, y poco más.

Sobre las secciones, muchos os habéis decantado por los informes, las entrevistas, comentarios, novedades y lo relativo a la emulación. Acerca de la posibilidad de incluir nuevos apartados, hay gustos para todo. No obstante, veré lo que puedo hacer de aquí en adelante.

De todos los informes que he realizado, os ha gustado mayoritariamente el que realicé sobre las conversiones de las máquinas arcade al Spectrum. Ha sido todo un reto para mí, y os lo agradezco de corazón. En segundo lugar, aparece en la lista de preferencias, el informe sobre las cintas de Microhobby, otro reto informativo por mi parte. Admito sugerencias para próximos informes.

Por unanimidad, todos os habéis descargado la totalidad de los ejemplares de ZXSF. Casi todos los encuestados han dicho ser las únicas personas que la leen en su propio ambiente.

Lo dicho antes por el tema de los listados BASIC. Solo un par de los encuestados han respondido, con total sinceridad por su parte, haber tecleado al menos alguno de los programas publicados en la revista. El resto, la gran mayoría, ninguno. Ante esta evidencia, solo puedo pensar que no parece conveniente que dicha sección siga manteniéndose. No obstante, sé que muchos la valoráis porque os sirve para ver las lineas de programación, más que teclearlas. Si me decís que vuelva, lo haré.

Ya entrando en el terreno de lo personal de la encuesta, me he encontrado con respuestas lógicas y bien distintas de las ofrecidas entre los encuestados. Tanto en lo que se refiere al número de personas que suelen utilizar el Spectrum en casa como a las páginas webs que visitan con frecuencia. En cuanto al tema del PC la mayoría utilizáis vuestro propio ordenador con Internet. Hay otros que no tienen Internet en casa, ni siquiera yo mismo (pero todo se andará), y muchos tenéis Windows, mientras que unos pocos tienen el privilegio de usar otros sistemas operativos distintos, entre ellos el Linux e incluso FreeBSD.

Puedo confesar abiertamente que de los emuladores señalados en el cuestionario los que suelo utilizar bastante son el ZX SPIN y el Klive 1.1, y en menor medida el Real Spectrum 32 Windows, el BASin Release 13a, el EmuZWin y el Spectaculator. Aquí, los gustos están bien repartidos. Y ya que me estoy sincerando, también, hombre ¿por qué no?... pues, os voy a decir, así en plan Carlos Sobera, que no me corto un pelo si os confieso lo siguiente:

- Como usuario, soy de los que suelen utilizar el PC más que el Spectrum para jugar a los programas relacionados.
- Que yo he usado y uso el Spectrum más que nadie en casa..., bueno..., alguna vez hace muchos años también alguno de mis hermanos, para qué me voy a engañar...
- Mi PC (que ya tiene unos cinco años y ahí sigue imperturbable, con algunas mejoras extra) tiene Windows XP Profesional y sin Internet... ya prontito lo tendré, sin prisas...
- Visito con bastante frecuencia, en un ciber, las páginas que me gustan de internet, no solo de Spectrum (las que más, WoS, Speccy.org, ECSS, Computer Emuzone y The RZX Archive) sino también las de música... jejeje... ya os había indicado unas webs desde las cuales se pueden bajar discos “por la cara”, sin recurrir a los portales p2p... y hay muchas...
- Dispongo de una colección de más de 10.000 archivos (entre TAP, TZX, Z80, SNA y ficheros TR-DOS) en mi PC. Por otra parte, soy bastante selectivo con lo que me ofrece Internet en cuanto a otro tipo de material, salvo las revistas: tengo todas las que he podido conseguir a través de la red y las que me he escaneado (ZX y extras de Micromanía).

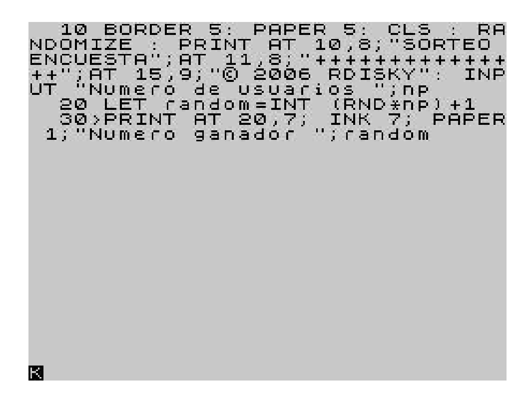
En fin, ha valido la pena elaborar esta encuesta a fin de proseguir con la buena marcha de la revista. Espero continuar haciéndola bastante tiempo tal como vosotros la queréis. No os prometo nada.

EL GANADOR DEL SORTEO

La encuesta ha sido contestada por, hasta la última fecha posible para hacerla, doce personas. No está mal del todo, aunque me hubiera gustado una mayor participación. Cada respuesta que iba recibiendo se le ha ido asignando un número correlativo (la primera respuesta tenía el 1, la segunda, el 2 y así sucesivamente... hasta llegar al 12).

Utilizando un sencillo programa de ordenador, con un Spectrum, se ha procedido a entrar la variable del número de personas (“np”) que han participado en esta encuesta y con otra variable (“random”) se escoge al azar un número entre el 1 y la última cifra (es decir, “np”), usando la función RND. Aparte, las imágenes siguientes dan fe de ello. Más sencillo no puede ser. Hacerlo así es más imparcial que hacerlo yo mismo a dedo, puesto que podría ser objetivo con los intereses de alguien y eso no vale... (Hay otros sistemas, pero haciendo ésto solo... vamos, ni cualquier influencia valdría para hacer ganador a quien yo quisiera...)

```
10 BORDER 5: PAPER 5: CLS : RANDOMIZE : PRINT AT 10,8;”SORTEO ENCUESTA”;AT 11,8;”+++++++++++++++”;AT 15,9;”© 2006 RDISKY”: INPUT “Numero de usuarios ”;np
20 LET random=INT (RND*np)+1
30 PRINT AT 20,7;INK 7; PAPER 1;”Numero ganador “;random
```



Al ejecutar este programa (una sola vez, esto lo digo en serio) e introducir el dato importante, inmediatamente después el ordenador me ha proporcionado un número que se corresponde con el lector que me envió el cuestionario resuelto. Ese número es el que tenéis en la imagen:

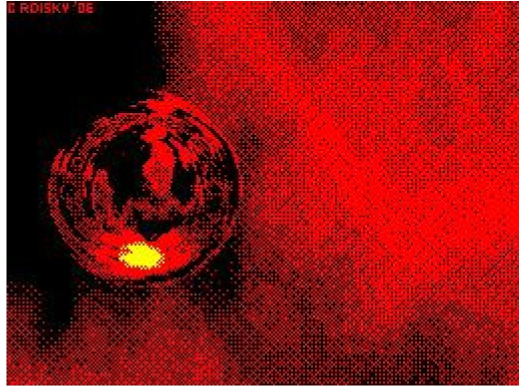


y, por tanto, la persona que lo tenía, tiene la agradable suerte de ser **EL GANADOR**. Su nombre:

EMILIO FLORIDO CAZORLA (Sevilla)

¡Enhorabuena! Los cinco juegos que forman el premio son para él.

OS PRESENTO MIS OBRAS DE ARTE REALIZADAS EN FORMATO ZX SPECTRUM CON LAS UTILIDADES A MI ALCANCE: BMP2SCR Exp, Seven-uP y ZX Paintbrush:



Sugerente fondo de pantalla para nuestros PCs convertido con el BMP2SCR Exp



Pueden servir como pantallas de carga para nuestros programas o para algunos específicos, como en estos tres casos.



Keops (aventura conversacional en Microhobby 181)



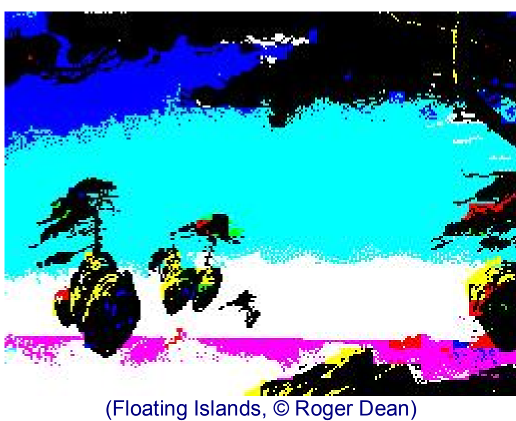
El Retorno Del Jedi (Microhobby 177)

O incluso en los casos siguientes:

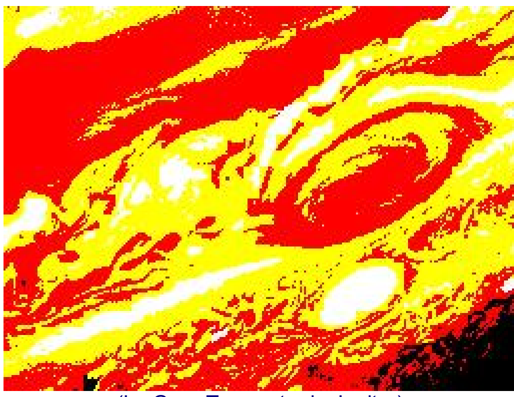




Pero también hay sitio para diseños fantásticos:



(Floating Islands, © Roger Dean)



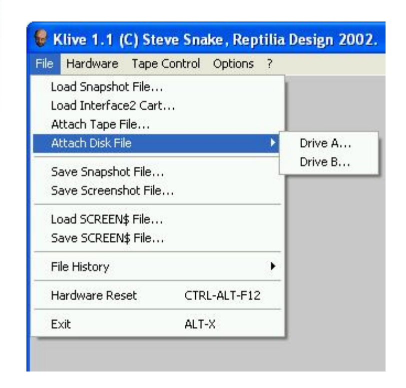
(La Gran Tormenta de Jupiter)

En los siguientes números procuraré incluir más imágenes como éstas. Las poseo tanto en GIF como en formato SCR, siendo éstas las que se pueden incorporar con la utilidad adecuada a vuestro propios programas. Podéis incluso hacerme llegar las vuestras.

Si alguien desea que realice alguna conversión de alguna imagen en concreto, puede ponerse en contacto conmigo, aunque siempre es bueno intentar hacerlo uno mismo y ver él mismo el resultado y quedarse con la mejor opción. Pero siempre, pedirme permiso.



Aunque es posible que lo haya mencionado alguna vez en esta sección (nº 4), no fue sin embargo analizado del todo a fondo, hasta hoy. El motivo principal para hacerlo esta vez es porque se trata del emulador que más estoy utilizando en la actualidad. Y me váis a perdonar que me enfrasque con un programa del cual no se ha hecho más actualizaciones en cuatro años!!!



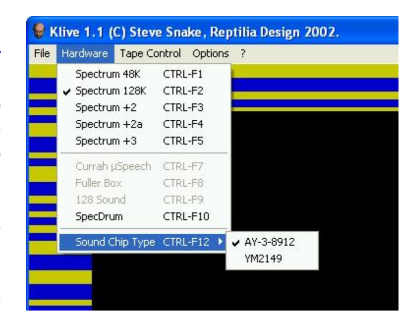
No obstante, vamos a conocerlo un poco mejor.

Para empezar, una vez hallamos bajado el fichero ZIP de la página de emuladores de World Of Spectrum, pasamos a descomprimirlo y almacenar su contenido en una carpeta. Lo que obtendremos son tres archivos, de los cuales el archivo ejecutable se presenta con el icono de Sir Clive Sinclair. Podemos llevar un 'shortcut' o acceso directo de este fichero al escritorio de nuestro PC para poderlo ejecutar desde ahí.

Lo primero que tenéis que tener en cuenta es que el emulador solo puede funcionar con una paleta gráfica inferior a 32 bits (entre 256 colores y color de alta densidad, pero nunca cuando la paleta gráfica que estéis usando esté bajo la configuración de color verdadero). Para ello, previamente, debéis cambiar la configuración de la pantalla pulsando con el botón derecho del ratón en cualquier espacio del escritorio y pulsáis en "Propiedades", o bien entráis directamente en el menú "Modos de pantalla" y pasáis bien a modo "256 colores" o a modo "color de alta densidad", en ambos casos conservando la misma resolución de antes.

Una vez hecho esto, que no supone ningún problema para el ordenador, podemos ejecutar el emulador. Lo primero de todo es ver que sus opciones no son demasiadas pero son realmente suficientes: en el menú "File" que encontraremos en su barra de herramientas aparecerá opciones para cargar y grabar snapshots con la extensión SNA, cargar archivos de cinta y disco, grabar pantallas en formato PCX (que luego con el programa adecuado podemos pasar a GIF o PNG, como más os guste) a 320x240 pixels; carga ficheros SCR y graba en este mismo formato cualquier pantalla, incluso aquellas con presencia de FLASH; historial de los últimos archivos cargados, reset y salir del programa. Hasta aquí todo muy claro.

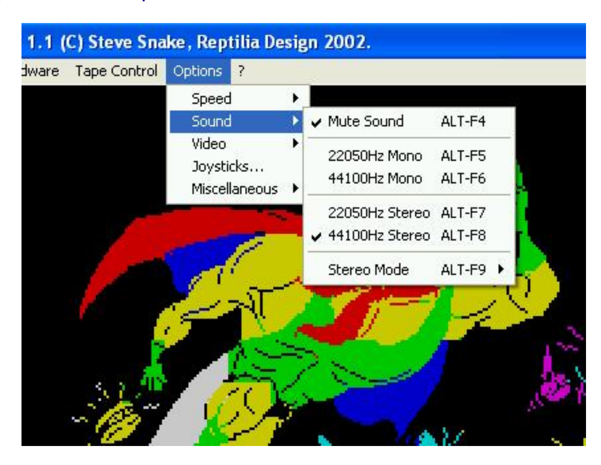
En "Hardware" podemos elegir el modelo de Spectrum a nuestro gusto. Solo incluye los cinco genéricos, como podéis ver en la imagen que tenéis a continuación. Además, podemos elegir en versión emulada el interfaz de sonido que nos interese en función del programa que sea compatible con dicho periférico. Los escogidos son: el Currah µSpeech, el Fuller Box, 128 Sound y el SpecDrum de Cheetah.



Los periféricos emulados pueden aparecer resaltados o no, dependiendo del modelo de ordenador que se halle activo. No es lo mismo intentar dar la vuelta a la tortilla pretendiendo que el interfaz Currah micro-Speech funcione en un ordenador 128k, ¿verdad? El emulador es inteligente en ese sentido.

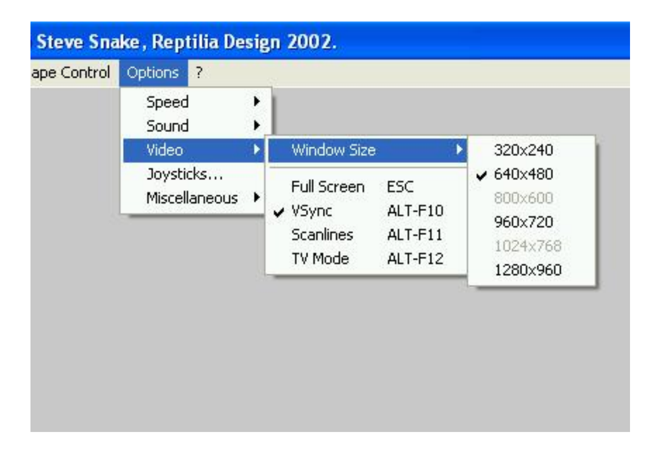
En el mismo menú contextual de Hardware aparece al final el tipo de chip de sonido (emulado, por supuesto) que podemos elegir, aunque lo normal es que mantengamos seleccionado el chip AY presente en todos los modelos 128K.

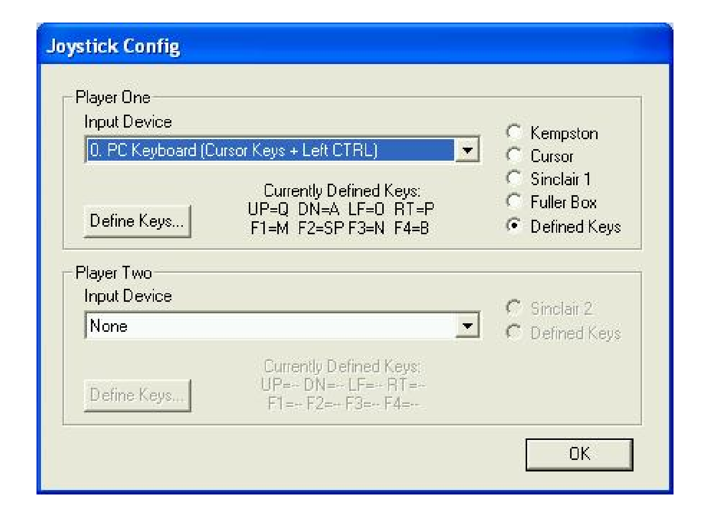
En el siguiente menú que nos presenta Klive, "Tape Control", nos ofrece los controles del cassette virtual. Escasos en apariencia y una funcionalidad bien simple, se limita a los controles de parada/play (F9), buscar bloque anterior (F10), buscar el siguiente (F11) y rebobinar todo al comienzo (F12). Al final, aparece otra opción, "Real Tape Mode", sin mucho valor.



En "Options", hay una selección de opciones generales sobre el funcionamiento del emulador. No ofrecen demasiadas características altamente destacables. Sus posibilidades se limitan a aumentar la velocidad de ejecución de la emulación hasta 10 veces la velocidad normal (a 3'5 MHz) del procesador Z80 de un Spectrum real (se puede alcanzar la máxima velocidad (x10) en modo Turbo, con la opción "Max Power"). Además, podemos seleccionar el tipo y la calidad del sonido del emulador.

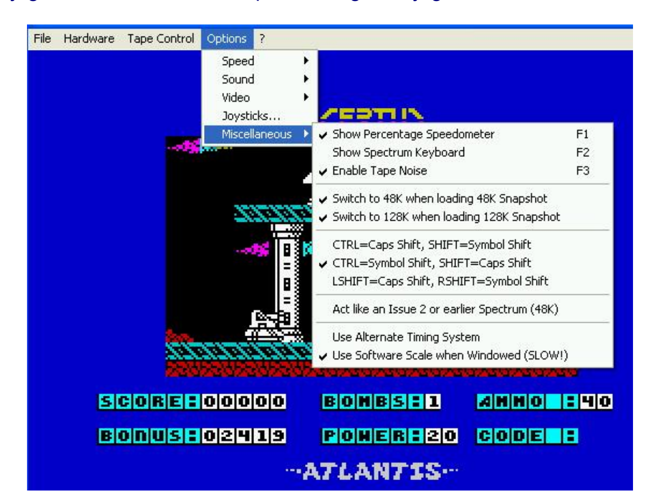
La salida de video de la pantalla del Spectrum puede modificarse a gusto del usuario, desde el tamaño de la pantalla hasta elegir la calidad de la imagen (solo a pantalla completa)





En la opción "Joysticks..." tenemos a nuestra disposición el poder simular alguno de los mandos de juegos según el protocolo elegido (Kempston, Cursor, Sinclair 1...) utilizando las teclas de cursor del PC más la tecla CTRL (o Control) izquierda, en aquellos juegos y aplicaciones que hagan uso de estos controles específicos, con posibilidad de un segundo jugador al frente del ordenador, quien solo puede escoger entre la versión Sinclair 2 de joystick y teclas definidas.

En el caso de simular con los controles del PC las teclas definidas por el usuario en el propio juego, estas mismas teclas que hallamos definido en su versión Spectrum tienen que ser configuradas entrando en "Define Keys...", tal como muestra la imagen de arriba en una esquina del cuadro correspondiente al jugador 1. Lo mismo vale para el segundo jugador.



Por último, tenemos un submenú "Miscellaneous" dentro del cual existen opciones medianamente interesantes como permitir el sonido característico de las cintas TAP y TZX mientras se cargan, mostrar sobreimpresionado en la misma pantalla de emulación un teclado que nos muestra toda la simbología propia de los primeros modelos del Spectrum, tal como aparece en esta imagen:



Desactivando la casilla, pulsando F2, podemos seguir usando el emulador como normalmente. Así, de esta manera, si estamos introduciendo un programa podemos acceder a este teclado para comprobar en qué tecla se encuentra el comando, instrucción o símbolo que debemos teclear a continuación.

Las siguientes opciones, si están activadas, permiten que cualquier snapshot que se cargue en memoria pase automáticamente al modo en el cual pueden funcionar (48 y/o 128).

La combinación de teclas CAPS SHIFT y SYMBOL SHIFT pueden ser intercambiadas con las siguientes opciones y podemos escoger la que más nos resulte cómoda para manejar el emulador a la hora de trabajar con programas BASIC.

Si algún programa o juego almacenado en memoria tiene problemas con el teclado porque no podemos movernos dentro de él, ni acceder a sus funciones pulsando las teclas correspondientes, es posible que los puertos IN que este mismo programa lee no sean los mismos o no se correspondan con la versión de Spectrum que por defecto está programada para este emulador, por lo que la siguiente opción en el menú puede solucionar dicho problema ("Act like an issue 2 or earlier Spectrum"). Es probable que esto ocurra con todos los programas publicados tanto en BASIC como en código máquina (cosa rara, pero puede ocurrir) que lean los datos de las teclas con la instrucción IN, teniendo en cuenta lo que ya advertía anteriormente sobre las varias versiones existentes del ZX Spectrum de 48K.

Las dos últimas opciones del menú: USE ALTERNATE TIMING SYSTEM. Por defecto, Klive utiliza la tarjeta de sonido para conseguir una sincronización lo más ajustada posible. Es el mejor método y procura que el sonido no se desajuste o se produzca saltos en su ejecución. No obstante, algunas tarjetas de sonido o sus drivers no producen la suficiente información para tal ajuste. Si el indicador de velocidad no se situa en el 100%, o se situa a dos puntos en cualquier sentido, lo primero que se puede hacer es cambiar la configuración de sonido del emulador. Si aún así sigue sin funcionar la sincronización, puedes entonces seleccionar esta opción. Esto debería funcionar en todos los casos, salvo que puedas notar algunos defectos ocasionales de transmisión del sonido como pequeños saltos o clicks.

USE SOFTWARE SCALE (en modo ventana): Cuando se tiene activada esta opción, Klive usará la escala por software para dibujar la pantalla cuando no estemos usando el emulador a pantalla completa. Así, el emulador trabajará algo más lento que en la configuración por defecto (escala por hardware) en el 99 por ciento de los casos. Sin embargo, los pixels se muestran nítidos y claros. De otra forma, se verían como pasados "por un filtro".

Utilizando la combinación CTRL (Control) derecha y la tecla T, se consigue el mismo efecto. Ojo, si queremos tener una imagen nítida constantemente, en el momento que queramos hacer un MERGE "" (en caso de tener configurado el uso de las teclas CAPS y SYMBOL de la forma que aparece en la imagen de la izquierda) de un programa que queramos cargar para ver su contenido sin que se ejecute, como cargadores BASIC de muchos de los juegos existentes, hay que volver a presionar la misma combinación de teclas para seguir teniendo la misma claridad de imagen de antes.

Y, nada más que añadir. En definitiva, se trata de un muy buen emulador, no demasiado completo, pero con las opciones suficientes para contentar a cualquier aficionado al mundo de la emulación del ZX Spectrum. Puedes tenerlo indefinidamente en tu PC y no te disgustará lo más mínimo.

Atajos a algunas de sus opciones desde el teclado:

CTRL+F1 = Cambia a Spectrum 48k.
CTRL+F2 = Spectrum 128k. CTRL+F3 = Spectrum +2
CTRL+F4 = Spectrum +2A. CTRL+F5 = Spectrum +3
F2 = Mostrar / quitar teclado
F3 = Activar / desactivar sonido de carga de cintas TAP y TZX.
F4 = Pausa
F5 = Velocidad normal (3'5 MHz). F8 = Máxima velocidad (x10)
F9 = Play/parada cinta virtual. F12 = Rebobinar cinta al principio.
ALT+X = Cerrar emulador.
ALT+F4 = Activar / desactivar sonido en general.
ESC = Pasar a pantalla completa / volver a modo ventana.

DANIEL CELEMIN (LORD FRED)

No hace mucho que hemos podido disfrutar de una de las conversiones más esperadas de los últimos tiempos, el remake para PC's del legendario "Sir Fred". Pues bien, hemos pensado que ya era hora de que podáis conocer un poco más a su autor, quien con su buen humor ha decidido dedicarnos unas "breves" palabras.

Con su permiso...

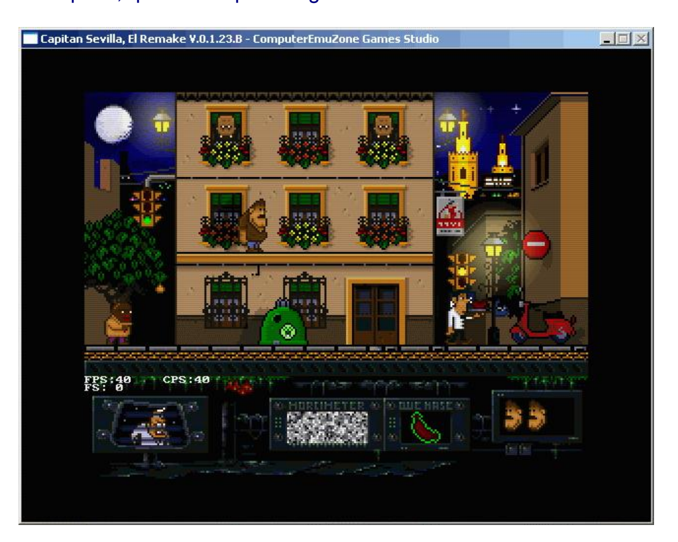
1- Para empezar, háblanos de tí y tus inicios con los 8 bits (Spectrum, Amstrad, etc...)

Pues mis inicios fueron parecidos, supongo, a los de mucha gente de nuestra generación... (es un tópico... aunque también lo es, decir que lo es... pero esta frase siempre queda bién... ;) Yo empecé a viciarme con esto sobre los diez años... aprox... en casa de un vecino que tenía un Spectrum 48k. Quedábamos muchas tardes para jugar en su casa (más bien jugaba él... porque era suyo... y nosotros mirábamos... qué rácano... xD...) y me quedaba alucinado con lo que podía hacer aquel cacharro de 50x50 cm en sus entrañas... todas esas cosas por pantalla moviéndose... y encima tú lo controlabas... alucinante!!... jejeje...

Poco tiempo me faltó para darles la murga a mis padres que me compraron un Amstrad CPC. Aquí... siempre tengo que agradecerle a mi hermano que era el que escogía los aparatos... y casi siempre optaba por lo alternativo... (Atari... Nintendo... etc...) aunque con Amstrad acertó. (bueno, para mi al menos)...

Así que pronto me puse a jugar a todo lo que pillaba mientras pensaba que me quería dedicar a saber TODO lo que un ordenador era capaz de hacer y que mi futuro pasaba por lo que tenía delante de mis ojos...

Así que esos fueron mis principios... jugaba, tecleaba los listados que venían con las revistas, dibujaba rayas en la pantalla (sin mucho sentido, todo hay que decirlo) y todas esas cosas... lo que ocurre es que he sido siempre muy impaciente y un poquillo vago... y si no obtenía resultados rápidamente, no servía... En este caso esperé a poder estudiarlo todo sobre el computador... hasta hace poco, que me saqué la ingeniería...



2- ¿En la época dorada de los 8 bits eras de los que jugabas o ya tuviste ese gusanillo por programar?.

Pues, era de los que jugaba y a la vez de los que "quería" hacer juegos. Copié listados y listados de código de las revistas, pero nada más. Nunca he sido muy avispado (ups!)... y, si he de decirte la verdad, después de intentar hacer un juego un par de veces (... pero no un juego cualquiera, no... un juegazo a la primera!!!!... una Abadia del Crimen o algo por el estilo...), lo dejaba de lado.

Así era yo. Básicamente, impaciente... y... bueno, no me pondré más verde, porque en aquella época, o te comprabas la Microhobby (que sí que tenía buenos articulos técnicos...) y por ende tenías un Spectrum, o tenías que ser muy inquieto y buscar y buscar. A mi me gusta más encontrarme las cosas hechas.

Aunque con el tiempo he sabido cambiar, pero las raices nunca se pierden. (jajaja... me gusta el Blitz Basic!!!...)

3- Háblanos también de qué tipo de juegos eran tus preferidos

Pues siempre han sido, básicamente, los plataformas. Si te encontrabas con joyas como La Abadia, o The Great Escape, por decir alguno, pues esos también. En esa época recuerdo que jugaba todo lo que podía conseguir. Además, como no comprabamos muy a menudo, hacíamos que los juegos duraran y duraran.

Ahora mismo no te sabría decir cual, pero me he tirado horas y horas con juegos infumables por sacarle el mayor partido... jejeje... al final, creo yo, todos los juegos esconden alguna cosa. A unos se lo descubres muy rápidamente... y a otros puedes tardar meses... xD..

Si quieres un título preferido con el que entretenerme... mmm... es difícil, pero me arriesgaré: Abu Simbel Profanation. Si tengo que decir un título mágico, que me trae tantísimos y tantísimos recuerdos (es que... me parecía estar a su lado intentando salvar a la princesa)... no me lo pienso ni un segundo: Sir Fred.

4- Ahora vamos a entrar en materia, actualmente formas parte de esa familia que es CEZGS ¿cual es tu labor en el grupo? ¿que opinión te merece este actual equipo de programadores?

Mi interés en esto de los ordenadores simpre ha sido programar. Programando es como te encuentras con la máquina cara a cara... haciendole que haga lo que tu quieres... Sientes algo especial, y esa fué la causa de que mi trabajo a día de hoy esté relacionado con la informática. Pero después de hacer Sir Fred el Remake (y de hacer algunos juegos anteriores... el Karnak's Temple y el Bugs), me quedo haciendo dibujos. Entiendo que (y al hilo de tu pregunta) hay programadores muchísimo mejores que yo en el equipo. Como ya he comentado, soy muy comodón y ahora mismo no me gusta complicarme mucho la vida.

Siempre me he marcado metas en mi vida... una de ellas era hacer un juego (y a ser posible, no muy malo) y creo que con Sir Fred el Remake lo he conseguido. Ahora mismo me distrae mucho más el hacer un dibujo de un personaje y moverlo, dandole vida y personalidad... Sé lo que se siente cuando, después de hacer un programita, funciona como tu querías y además no tiene fallos... (empresa harto difícil... jejeje...)... pero también es muy satisfactorio hacer un personaje para un juego... Además, creo que sirvo más para hacer eso. Poco a poco he ido mejorando como grafista desde mi primer juego y creo que a dia de hoy puedo aportar mucho más dibujando que tecleando. Peroooo... jejeje... nunca descarto volver al teclado y picar unas cuantas lineas de código...

Es por eso que a tu primera pregunta, ahora mismo: grafista.

Y a la segunda, que te voy a decir. Los programadores de CEZGS son la leche. Son capaces de hacer cosas increibles en 48K o 128K (vaya desparrame de bits!!!)... además de la gente de remakes... con sus clases, métodos y demás, programando en C++ y haciendo virguerías con el código... Yo creo que el mejor equipo de programación retro, a día de hoy, está en CEZ.

5- Eres el autor, el cerebro, de ese gran Remake de Sir Fred ¿por qué ese y no otro juego? ¿Qué tiene Sir Fred para que quisieras remakearlo?

...Oh!!!... esa es LA pregunta... xD....

Bueno, antes he introducido algo este tema. No sabría decirte donde ni como conocí Sir Fred (cuando yo compraba revistas, este juego ya no era portada) o si apareció en alguna de esas cintas que tenían tropecientos juegos.

Lo cierto es que solo recuerdo la sensación que tenía al jugarlo...Siempre tenía que jugar yo solo, por que a mi hermano

(compañero de juegos) no le gustaba nada... pero, el cargarlo y oir su música (en Amstrad) y sentir que iba a ser parte de una grandiosa aventura caballeresca en busca de una princesa en graves apuros (anónima hasta que no descubrí los emuladores... porque me pasaba tres pantallas... ;P) por culpa de ese maldito Beni-Gómez... jjjj... sabía que me esperaban horas de diversión por delante... y más si era sábado y no tenía que hacer nada en todo el día (ni me tenían que llevar a ningún sitio).

No sé, pero me metía tanto en la história que me marcó mucho... Después, cuando me dió la fiebre por conseguir todo el material posible de aquella época (mi ordenador y un montón más, revistas, juegos, etc...) siempre que cargo algún juego en mi viejo Amstrad, es el Sir Fred.

Es por eso que lo escogí para hacer su remake... pero hasta llegar aquí pasaron más cosas... jejeje...



Cuando pasé la época en la que uno quiere tener un grupo de música, hacer giras y triunfar mundialmente, pensé en qué podía gastar mi tiempo... Así que recordé que alguna vez había querido hacer juegos y compré algún libro sobre programación de juegos y empecé a hacer alguna cosa... como mover un dibujo estático por la pantalla con el cursor...

Después descubrí Internet y comencé a recopilar información sobre el Amstrad, así como sobre cómo programar juegos... Entonces, descubrí el DIV Games Studio mientras estudiaba a distancia la carrera de ingeniería. Empecé a programar mas en serio un juego con la ayuda del DIV... aquí otra vez una muestra de mi vagueza... jejeje... lo digo por el lenguaje dedicado a juegos que incluye... y no se me ocurrió ninguno mejor que el propio Sir Fred.

Utilizando los gráficos del juego original, casi lo acabé, pero era un churro... xD...

Cuando en la universidad me pusieron un trabajillo en el cual pudiera aprovechar los gráficos hechos, no me lo pensé... bueno, no salió mal... me pusieron un excelente... pero el comentario de la profesora fue que los dibujos eran "muy anticuados"... jajajaja...

Después descubrí Fenix (con el que programé el Karnak's Temple) y finalmente, me decidí por hacer de nuevo el Sir Fred, pero esta vez en serio. Me puse las pilas y lo primero que tuve, fué el personaje. Y lo hice a imagen y semejanza de la portada inglesa, que es como me hubiera gustado que fuese el juego original...

Hice mi página web cuando lo tuve más adelantado y las cosas salieron rodadas. Hasta que salió en CEZ bajo el sello de Remakes División con la inestimable ayuda del grupo...

Lo cierto es que estoy muy contento con el juego y he conseguido cosas con él... Espero que la racha siga. ;)

Un poco largo... pero así fué xD...

6- Sin duda el programa es de gran calidad ¿has contactado con su autor? ¿Qué impresion tiene del programa?

Pues sí que lo hice... Me hacía ilusión saber su opinión, así que le envié un mail comentándoselo... No me lo ha dicho directamente, pero sé por terceras personas que le gustó.

7- ¿Has hecho más juegos para PC aparte de Sir Fred? ¿Son tambien remakes?

Si. Como ya he comentado, he hecho otros dos juegos. El primero que hice en serio fue el Karnak's Temple que actualmente se vende bajo licencia shareware. Ya por entonces se notaba que me tiraban los remakes, porque el personaje principal del juego se llama Johny Junior Jones, hijo del archifamoso Johny Jones. La idea era hacer un plataformas, en principio con toques del Abu Simbel, aunque no salió así, sino un simple plataformas. Bueno, la intención es lo que vale... jejeje.

El segundo se llama Bugs. No está terminado 100%, pero casi, casi es funcional. Es una especie de Remake del Bomb Jack, pero la intención era hacerlo algo mejorado para poder meterlo en el mercado. No salió del todo bién y se quedó en el tintero... aunque se puede descargar desde www.remakeszone.com.

Así que casi todos mis juegos, o son remakes, o están basados en algún juego de 8 bits...mmm... sospechoso.

8- Una de las cosas que más me ha gustado de tu remake es el aspecto visual, tienes un estilo marcadamente de dibujo animado y muy personal ¿Cuáles son tus influencias? ¿Cómo y cuánto has llegado a practicar para conseguir esa calidad gráfica? Por último ¿Cómo es tu método de trabajo (si puedes contarlo? :-)

Bueno... El estilo, se puede decir que viene del DIV Games... ¿Conoces el Castillo del Doctor Malvado que venía de ejemplo con el DIV?... bueno, me basé, en un principio, mucho en esos gráficos... Los fui retocando y retocando hasta conseguir algo que creí decente. Así salió el Karnak's Temple...

Si rebuscas entre el material gráfico que venía con el paquete, podrás encontrar gráficos que se parecen mucho (jejeje) a los que aparecen en el Karnak's. Después, pensé que debía evolucionar hacia algo mejor con el Bugs; ahí hay un poco más de trabajo personal y se vé un poco más mi estilo. Son muchas horas cambiando un pixel de lugar o de color que resultan en lo que puede verse en la pantalla.

Cuando me planteé hacer el Sir Fred, casi empecé desde cero. Con la experiencia de los anteriores y con la imagen de la portada inglesa del juego de fondo, empecé a trazar lo que resultó ser el personaje principal del juego. Lo hice lo más parecido al dibujo... Para las animaciones de movimiento, como el correr del personaje, me basé en la cantidad de dibujos que tenía del Karnak's... Con el tiempo te vas construyendo una batería de dibujos muy grande... y así salió la primera animación. Bastante bien, creo yo.

Después, lo demás fue rodado... Cambiando pixeles por aquí y por allá empezaron a salir las animaciones. Los fondos salieron de cosas que tenía guardadas, todas retocadas muy poco a poco para conseguir algo decente. Cuando dibujo alguna cosa, tiene que convencerme 100%; si hay algo que no me gusta, lo cambio. Así que puedo tirarme mucho tiempo haciendo un simple ladrillo. Cuando sale algo, lo repito por el escenario, retocando pequeñas cosas para que no parezca todo igual y no dé una sensación de dibujo plano.

Ahora intento parecerme a algunos artistas que hay por ahí sueltos... jejeje. Tomo como influencia los gráficos del Metal Slug... para mí, unos gráficos casi insuperables.

A la vez, supongo que me han influido mucho los tebeos que siempre lei de pequeño... Ibáñez, Jan, Peyo... es decir, Mortadelo y Filemón, Superlópez o Johan y Pirluit... Son mis estilos preferidos. Y quiero parecerme en cada dibujo que hago.

Y en cuanto a mi método de trabajo, pues sigo trabajando con el editor gráfico del DIV Games Studio a la vez que con el Promotion de Cosmigo. Con el Div Games es fácil hacer un Bitmap y copiarlo en muchos; así, pulsando una tecla, cambias de gráfico (siempre que sea del mismo tamaño) de uno a otro, cosa que simplifica, por ejemplo, la tarea de hacer una animación. Con Promotion también puedes hacer lo mismo y muchas más cosas que se van utilizando por costumbre y que me van muy bien. Aparte de eso, trabajo siempre con 256 colores y una misma paleta, porque con más... me mareo...



9- Recientemente fuiste nominado al premio a mejor juego Amateur del Desarrollador.ES (en Valencia). Por desgracia, no ganaste pero la simple nominación ya es un lujo ¿Qué te aportó dicha reunión?

Pues me aportó lo que esperaba: conocer a gente del mundillo. Como ya has dicho, el hecho de estar nominado ya es un premio en sí... ¡¡¡y menudo premio!!!... no me lo podía creer. Pero después, y viendo cuéles eran mis "rivales" y la calidad de sus juegos (increibles) me puse en el papel que creía que iba a representar... y no era el de ganador... (bueno, en el fondo si que creia que iba a ganar... porque la ilusión nunca se pierde!!!...) pero lo que realmente me interesaba era conocer a gente... imagínate, estar junto a gente como Unai Landa de Pyro, Jose Vicente Pons de Exelweiss, Antonio Arteaga de Stratos (al cual le debo mucho del Karnak's Temple), Daniel Sanchez-Crespo de Novorama, gente de Gaelco, de Nerlaska, etc... Increible!!!... y más para alguien como yo, que idolatraba (y aún lo hago) sus juegos. Ha sido una experiencia alucinante, lo digo en serio.

Bueno, también me ha aportado otra cosa que era colateral a lo que esperaba (...bueno, para qué engañarnos... colateral no, lateral directo... jejeje) y que es conseguir algún trabajillo para el mundillo profesional de la programación de juegos. De momento estamos probando, pero creo que la cosa va por buen camino.

10- ¿En qué estás trabajando actualmente? ¿Puedes adelantarnos alguna cosilla en forma de captura? (NR: Vedlas aquí en estas páginas. Son toda una primicia)

Pues ahora mismo estamos haciendo el Remake del Capitán Sevilla (Dinamic) como CEZ Team junto al gran Dr. Benway ;) como coder, y apoyados más tarde por The Punisher que se encargará de los efectos de sonido así como de Kendroock y más gente del grupo. No olvidarnos de la labor de coordinador que siempre ejecuta nuestro gran amigo Karnevi... desde aquí un saludo (es que si no lo digo, no hay paga... ya sabes... :D) El tema esta bastante avanzado y esperamos que pronto vea la luz... bueno, aún quedan muchas cosas, pero sigue con paso firme hacia adelante...

Por otro lado, estoy metido en los gráficos del Remake del gran juego de Dinamic, Camelot Warriors. De momento está más parado, pero no por eso olvidado. En CEZ siempre nos tomamos las cosas muy en serio e intentamos que todo lo que se empieza, acabe bién. Y, por el momento, lo conseguimos. Así, que aunque habrá que esperar un poco más, creo que valdrá la pena... ;)

Hay alguna otra cosa por ahí... pero me temo que hasta aquí puedo leer... jejeje... eso sí... seguro que os sorprenderá a todos... ;)

11- En cuanto a la escena 8 bitera (Spectrum, Amstrad, MSX, etc...) ¿qué opinión te merece? ¿Te gustaría programar algo para esas máquinas?

Pues me merece el mayor respeto posible. No me imagino "meter" todo lo que la gente que programa para esos sistemas es capaz de crear en esas máquinas. Siempre que lo pienso y les "veo" hablar sobre rutinas de carga, direccionamientos de memoria, compresión, etc... se me cae la baba. Creo que es demasiado complicado para mí. Aunque no te diré que no me gustaría hacer algún gráfico para estos sistemas... Creo sinceramente que programar esas máquinas potencia al máximo las cualidades como programador, grafista o músico de la gente que lo hace: el que se atreva, que lo pruebe; y si no, que postée en nuestro foro que seguro que aprende... ;)

12- Por último, unas preguntas breves:

a) Juego preferido de Spectrum/Amstrad

...mmm... Abu Simbel.

b) Programador favorito de la época Dorada

Paco Menéndez... aunque... mmm... creo que Paco Suárez era un maquinón...

c) Y la compañia

Dinamic.

d) ¿Qué juego te gustaría remakear?

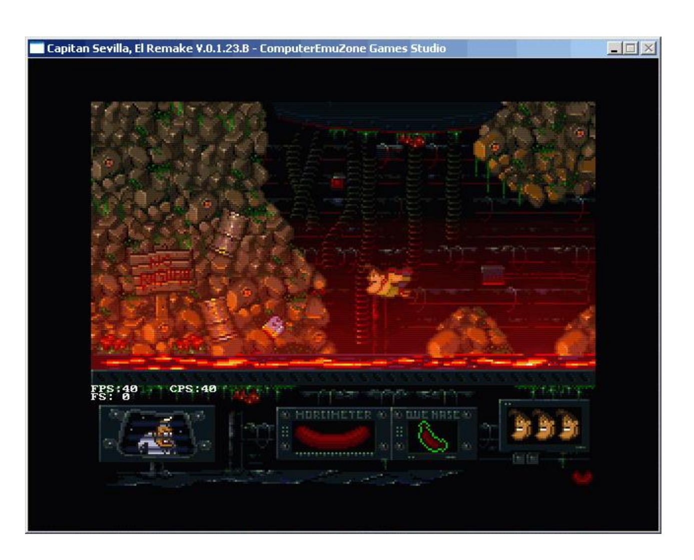
Pues, el Camelot Warriors. Pero ese no vale, ¿no?... porque ya lo tenemos en cartera... jejeje...

e) Por último, añade ahora mismo lo que quieras, no te cortes :-)

Bueno... yo siempre leia las últimas lineas de las entrevistas en las revistas del sector y me hacían gracia... todas acababan con ánimos a los potenciales programadores de juegos... así que, como me hacéis esta entrevista... (fíjate... quien me lo hubiera dicho hace tiempo)... acabaré de la misma forma. A la gente que quiera hacer juegos y crea que es complicado, no les diré que no, pero con paciencia y con ganas todo se hace; así que, adelante y no os desaniméis... si yo he podido hacerlo, seguro que vosotros también... (bueno, suena un poco mal... pero me apetecía decirlo... jejeje...)

Finalmente, agradecer a CEZ la posibilidad de estar entre sus filas. Ahora mismo, lo que he conseguido es en mucha parte por ellos. Gracias a ellos y gracias también a todos los que siguen disfrutando con los juegos que nos hicieron pasar grandes momentos!!! Y bueno, que se pasen por nuestra página para bajarse los nuestros... que si no... jejejeje...

Esta entrevista ha sido realizada por Tony Brazil.



Muchos éxitos para Lord Fred y estaremos a la espera de poder disfrutar de este nuevo programa que promete muchísimo. “Capitán Sevilla, el Remake” muy pronto en la web de Computer Emuzone Games Studio.

PUBLICACIONES





Magazine ZX, disponible en su página web.

Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:

http://magazinezx.speccy.org

ZX SHED

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/



RETRO FUSION

http://www.retrofusion.co.uk

Computer Emuzone Games Studio

"Sir Fred" REMAKE (PC Windows)
"PHANTOMAS SAGA (INFINITY)" (48/128)
"RAGNABLOCK" (48/128)

http://cezgs.computeremuzone.com

Cronosoft

GAMEX
FARMER JACK IN HARVEST HAVOC
MPTHRILLA – THE METAL MINER

http://www.cronosoft.co.uk

y todas las novedades que nos tienen acostumbrados en WORLD OF SPECTRUM

www.worldofspectrum.org



MICROHOBBY (Nº 1 – Septiembre 1984)

Editorial : Hobby Press, SA.

Ejemplares: : 217 más 7 extras.

Disponible en su totalidad en WOS y Microhobby.org